CONSOLE GAMES

PIXEL

Next Generation

ΤΕΥΧΟΣ 140 ΜΑΪΟΣ 1998 ΔΡΧ. 1.000

ΘΕΜΑ
Η ΜΑΓΕΙΑ ΤΩΝ COIN-OP



TEKKEN 3

BUSHIDO BLADE 2

ΜΑΧΕΣ *μέχρι* ΤΕΛΙΚΗΣ ΠΤΩΣΕΩΣ!

ΕΝΘΕΤΟ
Η ΛΥΣΗ ΤΟΥ DUKE NUKEM 3D

DEAD OR ALIVE

REVIEWS
- QUAKE 64
- PANZER DRAGOON SAGA
- NBA FASTBREAK 98
- ALUNDRA
- DIABLO

PREVIEWS
- WORLD CUP 98
- FORSAKEN 64
- COLIN McRAE RALLY
- LUCKY LUKE

PLAY THE GAME
- TEKKEN 3
- RESIDENT EVIL 2
- NEED FOR SPEED 3
- COOL BOARDERS 2

Number 1 Computers



53.500

PENTIUM 200 MMX INTEL 32MB RAM 2,1 H.D.D. SOUND CARD 16BIT STEREO SVGA CARD 4MB COLOR MONITOR 15" 1.280 1.024 DIGITAL KEYBOARD, MOUSE, SPEAKER 80 WATT MINI TOWER F.P.D. 1,44	247.800
PENTIUM II 300 32MB SDRAM 2,1 H.D.D. SOUND CARD 16BIT STEREO SVGA ATI 4MB COLOR MONITOR 15" 1.280x1.024 DIGITAL	429.900
MEMORY SONY	7.000
JOYPAD SONY	7.500

ΤΙΤΛΟΙ PSX

FORMULA ONE '97	14.000
RAGE RACER	13.600
TOTAL NBA '97	13.000
RESIDENT EVIL II	18.000
ANDRETTI RACING	12.900
WING COMMANDER III	12.900
WIPEOUT 2097	6.000
STRIKE POINT	9.900
MYST	9.900
ACE COMBAT 2	17.600
ARK OF TIME	18.700
FINAL FANTASY 7	21.200
HERCULES	17.600
LAST REPORT	18.700
MOTOR RACER	18.300
NBA LIVE '98	18.400
NEED FOR SPEED 3	18.500
THEME HOSPITAL	18.200
DIABLO	18.100
DUKE NUKEM	16.000
MAXIMUM FORCE	16.200
AIR RACE	16.900
BLODY ROAR	17.600
TOMB RAIDER 2	18.300
AYRTON SENNA	19.300
FORMULA ONE '97 & TIMONI PERFORMER	37.600
RESIDENT EVIL 2 (U.S.A.)	27.900
GRANT TOURISMO (U.S.A.)	27.900

ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΣΤΙΣ ΟΠΟΙΕΣ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ Φ.Π.Α. 18% ΘΑ ΙΣΧΥΟΥΝ ΟΣΟ ΔΙΑΡΚΕΙ ΤΟ ΣΤΟΚ

Αποστολές σε όλη την Ελλάδα - ΕΝΟΙΚΙΑΣΕΙΣ - ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ ΠΩΛΗΣΕΙΣ

Τώρα και στα Μεσόγεια το δικό σου Games Club.

Παπαβασιλείου 30, Μαρκόπουλο Αττικής
Τηλ.: 0299-40215

ΖΗΣΕ ΤΟ ΟΝΕΙΡΟ

ΝΙΩΣΕ ΤΗΝ ΔΡΑΣΗ



FRANCE 98 OFFICIAL LICENSED PRODUCT

EA SPORTS

Manufacturer of Official Licensed Product.

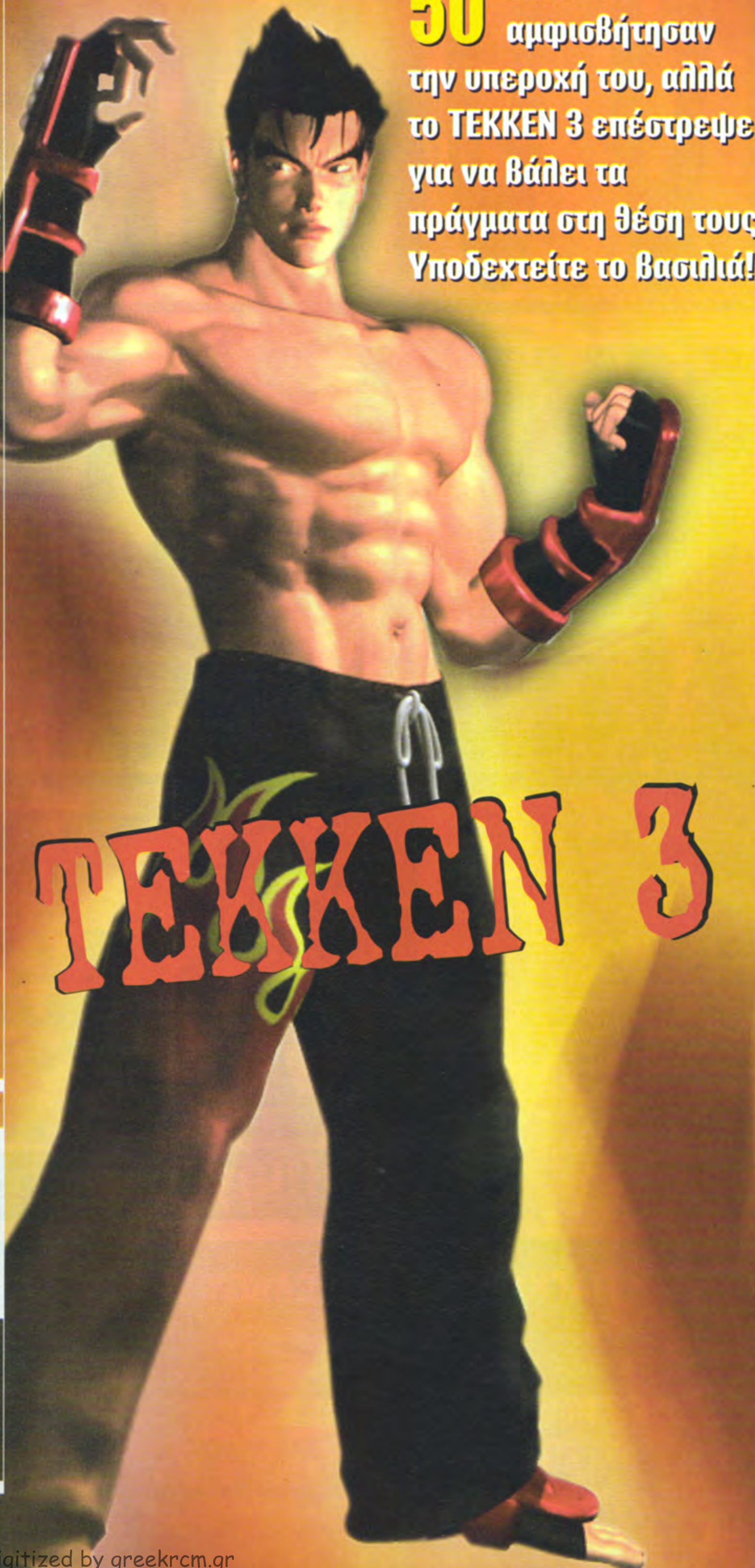
ΤΟ ΜΟΝΑΔΙΚΟ ΕΠΙΣΗΜΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΟΥ ΠΑΓΚΟΣΜΙΟΥ ΚΥΠΕΛΛΟΥ 98

WINDOWS 95 · PlayStation

CD media AE – Αποκλειστική Διάθεση – Οπτικά Συστήματα MULTIMEDIA

Γεωργαντά 1Α • Κηφισιά 145 62 • Τηλ: 62 33 906 • Fax: 62 33 904

e mail: cdmedia@cdmedia.gr • WWW: http://www.cdmedia.g…



ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

PIXEL Next Generation

ΤΕΥΧΟΣ 140 (ΠΕΡΙΟΔΟΣ Β', ΤΕΥΧΟΣ 7) Μάιος 1998



76 ALUNDRA

Καλές οι τρεις διαστάσεις και τα εφέ, αλλά τα καλά RPGs ξεχωρίζουν από άλλα στοιχεία.



62 PANZER DRAGOON SAGA

Το Saturn δεν έχει πει ακόμα την τελευταία του λέξη, κι αν συνεχίσουν να βγαίνουν τέτοια παιχνίδια, τότε θα αργήσει πολύ να την πει.

56 QUAKE

Επιτέλους, έφτασε στο N64! Απ' ό,τι φαίνεται, κάτι ήξεραν οι PC users που δεν το έχουν αφήσει από τα χέρια τους εδώ και δύο χρόνια.



PREVIEWS

REVIEWS

ΘΕΜΑΤΑ

Τα φανταστικά παιχνίδια που μας τρώνε το χαρτζιλίκι και οι αγαπημένες μας κονσόλες. Τι είδαμε και τι θα δούμε.

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: Compupress A.E., Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 9238672, fax: 9216847, e-mail: pixel@compulink.gr
ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ:** Μενέλαος Δασκαλάκης, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ/ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ:** Γιάννης Πατρίκος
ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ: Αγάπη Λαλιώτη, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ MARKETING:** Λουκία Ταλιαδώρου, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ:** Βασίλης Γιακαμόζης
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Ζοζέφ Φίλο, **ART DIRECTOR:** Μαίρη Λυμπέρη, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ D.T.P.:** Βάσω Τσόρλαλη, **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ:** Η. Ιακωβάκης,
ΥΠΕΥΘΥΝΗ MARKETING/ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑΣ: Μ. Τσαμπλάκου, **ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ:** Δ. Αλαφούζος
ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ: Σπύρος Παράσχης, **ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ:** Μαριάννα Γιαγιά, Γιώργος Γιαλατσίδης, Κώστας Δάτσος, Νίκος Κοσμάτος, Νίκος Κωσταράς, Χρήστος Κάκαρης, Γιώργος Κουρκουτάς, Νίκος Μελλάς, Μένης Μαλαξιανάκης, Αγγελος Μεγρέμης, Παναγιώτης Μπερδένης, Παύλος Παπαπαύλου, Γιάννης Σιδεράκος, Γιάκος Τσιμπίδης, Φραντζέσκα Ψαρρού,
ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Ελλη Κατσιγιαννάκη, **ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΕΣ:** PLAY, 64 Magazine, Powerstation
ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΙΟΡΘΩΣΗΣ.: Ηρώ Σταμπούλου, **ΔΙΟΡΘΩΣΗ:** Ολγα Τυμπακιανάκη, Δώρα Γιακουμή, **D.T.P./ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ:** Βασίλης Ευσταθίου, Μανίνα Δουραλή, Κάτια Σάαντα, Μαρία Γκλαβά
MARKETING: Ελένη Τσιπά, Αθηνά Αιναλή, **ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ:** Γιώργος Δουίτσης, **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιάννης Τζίφας
ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Γ. Λαζαρίδης, Ι. Κάργιαννης, Κ. Πασπαλιάρης, **ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ:** Χρωμοανάλυση, **ΕΚΤΥΠΩΣΗ:** ΜΙΛΗΤΟΣ, **ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ:** Καββαδίας

PIXEL Next Generation

Αν πιστέψουμε τις εταιρίες ανάπτυξης παιχνιδιών, τότε το καλοκαίρι είναι η κατεξοχήν εποχή του ανελέητου "ξύλου"! Δεν μπορούμε να δικαιολογήσουμε με άλλον τρόπο αυτή τη συνδυασμένη επίθεση στην αγορά πρωτοκλασάτων παιχνιδιών beat'em up λίγο πριν από τις πολυαναμενόμενες διακοπές του Ιουνίου... Πρώτο και καλύτερο στη λίστα -ποιο άλλο;- το Tekken 3, το οποίο ναι μεν αναμένεται ότι θα κυκλοφορήσει στην Ελλάδα γύρω στο Σεπτέμβριο (και στην Ευρώπη κάποια στιγμή το καλοκαίρι), οι Αμερικανοί όμως ήδη το έχουν και το χαίρονται. Γιατί είμαστε πάντα ο τελευταίος τροχός της αμάξης (μαζί με όλους τους Ευρωπαίους, φυσικά), ε; Και ενώ οι Αμερικανοί κονταροχτυπιούνται με το Tekken 3, στη χώρα του Ανατέλλοντος Ηλίου έχουν ήδη βαρεθεί να παίζουν με το Bushido Blade και ξεκίνησαν να ασχολούνται με το Bushido Blade 2! Μάλιστα κύριοι. Εμείς δεν έχουμε δει καλά-καλά το 1 και οι Ιάπωνες παίζουν το sequel. Ατιμη κοινωνία ψεύτρα!

Τρίτο στην... ξυλο-σειρά έρχεται το Dead or Alive, ένα από τα καλύτερα του είδους στην υψηλή ανάλυση του PlayStation. Εκτός από τα πανέμορφα γραφικά του, το παιχνίδι αυτό ξεχωρίζει και για την ομαλή -σχεδόν ανθρώπινη- κίνηση των χαρακτήρων του, καθώς και για τις... χυμώδεις πολεμίστριες.

Τα καλά νέα για τους χρήστες του Nintendo 64 συνοψίζονται σε μία μαγική λέξη και έναν συνηθισμένο αριθμό: Quake 64. Νομίζω ότι, όσον αφορά στον τίτλο αυτό, τα πολλά λόγια είναι φτώχεια. Τι λέτε κι εσείς;

Οι κάτοχοι Saturn απέκτησαν ακόμη ένα αξιοπρόσεκτο action RPG για τη συλλογή τους. Ο λόγος για το Panzer Dragoon Saga, το οποίο βασίζεται στη θρυλική σειρά Panzer Dragoon και μπορεί να παιχθεί ακόμα και από αρχάριους gamers. Ενα περίεργο πράγμα, λοιπόν: όσο παλιώνει το Saturn τόσο καλύτερα παιχνίδια κυκλοφορούν γι' αυτό. Λέτε να είναι σαν το παλιό, καλό κρασί;

Γιάννης Πατρίκος

Φυγε, Στελλα... Κραταω καραμπινα!

Αγαπητό "Pixel N.G.",
Είμαι ένας αναγνώστης σου από τη Ρόδο. Θα ήθελα να σου πω ότι είσαι το καλύτερο περιοδικό για video games, με ύλη που συναρπάζει εμένα και τους αναρίθμητους αναγνώστες σου. Ας περάσουμε όμως στις ερωτήσεις μου.
1) Πότε είναι προγραμματισμένα να κυκλοφορήσουν τα παρακάτω:
Από hardware: Sega Katana, Sony Oracle, VM LABS ProjectX, 64DD.
Από software: Resident Evil 2, Need for speed 3, Robotech: Crystal Dreams.
2) Κάπου άκουσα για ένα παιχνίδι με τον "Τιτανικό". Μήπως είναι το "Starship Titanic"; Αν ναι, πότε θα κυκλοφορήσει;
3) Με το νέο Gameboy, τι γίνεται;
4) Καμιά τηλεοπτική εκπομπή αν είναι δυνατόν. Το Mad γιατί έχει και δεν έχετε εσείς;

Μιχάλης Μαρκάκης
(Virus Killer)

ΥΓ. 1: Lara ζεις, εσύ μας οδηγείς.
ΥΓ. 2: Χαιρετίσματα κ. Πατρίκο (θάψε πολλούς συντάκτες).
ΥΓ. 3: Απαιτώ δημοσίευση. (Εχω καραμπίνα!!!)

Αγαπητέ Μιχάλη,
Αν και δεν μου αρέσει να με... απειλούν, θα απαντήσω στις ερωτήσεις σου.
1. Το Katana θα παρουσιαστεί στην Ιαπωνία τον Δεκέμβριο, με μεγάλες πιθανότητες να κάνει πάλι την έκπληξη η Sega και να το παρουσιάσει τον Σεπτέμβριο. Στην Ελλάδα υπολόγιζε έξι μήνες με ένα χρόνο αργότερα.
Για το PlayStation 2 ό,τι και να πούμε θα είναι ψέματα. Πάντως, ύστερα από την παρουσίαση του Katana, λογικό είναι να υπάρξει κάποια κίνηση. Το ProjectX αναμένεται στην Αμερική στο τέλος του 1998 όπως επίσης και το 64DD.
2. Το Starship Titanic δεν έχει καμιά σχέση με τον γνωστό Τιτανικό, αλλά όπως δείχνουν τα πρώτα στοιχεία είναι ένα πολύ καλό παιχνίδι.
3. Το έγχρωμο Gameboy ίσως παρουσιαστεί μέχρι το τέλος του 1998. Με τη Nintendo ποτέ δεν ξέρεις τι μπορεί να γίνει!
4. Είναι και αυτό μέσα στα σχέδιά μας.

Θα θέλαμε να σας ευχαριστήσουμε, για άλλη μια φορά, για την πληθώρα των γραμμάτων που λαμβάνουμε καθημερινά. Μη διστάζετε να μας γράφετε για οποιοδήποτε θέμα σχετικά με τα video games και τις κονσόλες σας, αλλά και κρίσεις για το περιοδικό μας (σας). Επαναλαμβάνουμε όμως την παράκληση να μη στέλνετε ανώνυμα γράμματα. Μην ξεχνάτε ότι όσοι από εσάς έχετε πρόσβαση στο Internet μπορείτε να μας στέλνετε τα e-mails σας στη διεύθυνση pixel@compulink.gr.

ΑΠΟ ΤΗ ΣΥΝΤΑΞΗ

Θελω Manga!

Αγαπητοί κύριοι του "Pixel",
Καταρχήν, θέλω να σας συγχαρώ για το υπέροχο περιοδικό σας. Εμαθα για αυτό πολύ πρόσφατα (αν και τώρα ξέρω ότι βγαίνει εδώ και πολλά χρόνια). Από τότε έχω πάρει όλα τα τεύχη. Αν και δεν έχω καμιά κονσόλα, κι ούτε σκοπεύω να αγοράσω, συνεχίζω να το προμηθεύομαι επειδή το βρίσκω πολύ διασκεδαστικό. Με ενδιαφέρουν βέβαια πάρα πολύ τα video games, αλλά δεν έχω χρόνο να ασχοληθώ με αυτά, για αυτό και δεν αγοράζω κονσόλα. Ολα όσα γράφετε, και ιδιαίτερα τα σχόλια σας κάτω από τις εικόνες, είναι πάρα πολύ πετυχημένα και αστεία. Ετσι θα ήθελα να συνεχίσετε. Αλλος ένας λόγος για τον οποίο σας γράφω είναι για να ζητήσω κάτι. Θα ήθελα κι εγώ να γράφετε για τα Anime Manga καθώς με ενδιαφέρουν πάρα πολύ. Διάβασα στο τελευταίο τεύχος (του Μαρτίου) το γράμμα δύο αναγνωστών, του Κώστα SUB Τσοπανάκη και του Τάσου "DDD" Τοπάλη, που ζητούσαν να αφιερώσετε μερικές σελίδες για το Manga. Αν ξέρετε, μπορείτε να μου πείτε ποιο είναι και από πού μπορώ να το προμηθευτώ; Εάν δεν ξέρετε, θα ήθελα να μου δώσετε τη διεύθυνση από τους αναγνώστες σας που έγραψαν για αυτό το θέμα, έτσι ώστε να επικοινωνήσω μαζί τους για να μου πουν αν υπάρχει τέτοιο ξένο περιοδικό. Εάν δεν έχετε τη διεύθυνσή τους, τότε ελπίζω να δημοσιεύσετε το γράμμα μου (έστω το μέρος που αναφέρομαι στα Manga) για να το δουν οι ίδιοι. Για αυτό τους ζητώ να επικοινωνήσουν αυτοί μαζί μου. (Βάλτε και κανένα βελάκι με μήνυμα: προς Κώστα SUB Τσοπανάκη και Τάσο "DDD" Τοπάλη, έτσι ώστε να το προσέξουν). Εγώ θα σας αφήσω τη διεύθυνση και το τηλέφωνό μου και ελπίζω να επικοινωνήσουν με εσάς για να τους δώσετε τα στοιχεία μου.
Τέλος, θα ήθελα να σας ζητήσω μία (ή και περισσότερες αν θέλετε) αφίσα του Jin (μου άρεσε έτσι όπως ήταν στο εξώφυλλο και στην τέταρτη σελίδα του τεύχους Ιανουαρίου), από το Tekken 3 (γιατί το λένε έτσι;) και του Leon από το Fighter's Destiny (τον προτιμώ στην εικόνα δίπλα από τα χαρακτηριστικά του). Ενημερώστε με αν χρειάζεται να σας πληρώσω. Συγγνώμη για το μεγάλο, και ίσως κουραστικό, γράμμα μου. Θα ήθελα να μην το αγνοήσετε επειδή δεν σας ζητώ κάτι σχετικό με video games. Σας ευχαριστώ εκ των προτέρων.

Φιλικά,
Γεωργία Νερούτσου

ΥΓ. - ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΗ: Θα ήθελα να διορθώσετε τη σύνταξη του ρήματος "αφορώ", δηλαδή να μη γράφετε "αφορώ σε κάτι". Το σωστό είναι "αφορώ κάτι". Πέρα από το ότι μου το έχουν πει πολλοί φιλόλογοι, το έχω ακούσει κι από κάποιον ειδικό στην τηλεόραση που το επισήμανε. Επειδή το ίδιο λάθος έχω παρατηρήσει και στο "Millennium" (έχω όλα τα τεύχη) και επειδή είδα πως ο αρχισυντάκτης και στα δύο περιοδικά είναι ο ίδιος (άρα μπορώ να αναφερθώ σε αυτό το περιοδικό), σας ζητώ να διορθωθεί η σύνταξη αυτού του ρήματος και στο "Millennium".

Αγαπητή Γεωργία,
Στα επόμενα τεύχη αρκετά νέα θέματα θα κάνουν την εμφάνισή τους. Τα coin-op και τα Anime Manga είναι πρώτα στη λίστα. Οι αφίσες που έχουμε στη διάθεσή μας περιλαμβάνονται στο "Pixel N.G.". Αφίσες αφιερωμένες στο Tekken θα υπάρξουν στα επόμενα τεύχη.
Σε ό,τι αφορά την παρατήρηση για τη συντακτική διόρθωση έχει διαβιβαστεί στο τμήμα διόρθωσης.

FIFA '98

Αγαπητό "Pixel N.G.",
Είμαι ένας σχετικά νέος αναγνώστης και σας γράφω με αφορμή το γράμμα του Γιάννη Μαυρέλου, με το οποίο δεν συμφωνώ όσον αφορά στο FIFA 98. Είμαι κάτοχος PSX εδώ και καιρό και έχω παίξει όλα τα γνωστά ποδοσφαιράκια που υπάρχουν στην κονσόλα. Οταν έχεις ένα παιχνίδι όπως το FIFA 98, με τέλεια γραφικά και ήχο, πωρωτική εισαγωγή, απίστευτο ρεαλισμό και αμέτρητες επιλογές, τα ελαττώματα που αναφέρει ο φίλος μας δεν εμποδίζουν από το να χαρακτηριστεί ως το καλύτερο παιχνίδι football για το PSX.
Αλλα παιχνίδια, όπως το ACTUA SOCCER ή το ADIDAS POWER SOCCER, δεν φτάνουν σε τόσο μεγάλο βαθμό ρεαλισμού όπως το FIFA και κανένα μα ΚΑΝΕΝΑ άλλο παιχνίδι ποδοσφαίρου δεν έχει 361 ομάδες (ούτε το ISS PRO). Οταν στο POWER SOCCER 2 οι παίκτες διανύουν το γήπεδο από τη μια άκρη στην άλλη σε 5 δευτερόλεπτα και όταν η μπάλα, καταλήγοντας στα δίχτυα, επιστρέφει σαν να χτύπησε σε τοίχο, τότε καταλαβαίνουμε ότι υπάρχουν και χειρότερα.

Με εκτίμηση,
Κων/νος Βιτσαράς

Αγαπητέ Κώστα,
Ολες οι παρουσιάσεις των παιχνιδιών του "Pixel N.G." είναι πλήρεις. Παρουσιάζονται τα χαρακτηριστικά κάθε παιχνιδιού και γίνεται η σύγκριση με τον ανταγωνισμό σε όλα τα σημεία-κλειδιά, τα οποία στο τέλος καθορίζουν τη βαθμολογία. Οι μικρές ατέλειες του FIFA 98 δεν επηρεάζουν την καλή εικόνα του.

Sonic Maniac

Αγαπητό "Pixel N.G.",
Σου γράφω για πρώτη φορά και θέλω να μου απαντήσεις σε κάποια ερωτήματα που έχω.
1) Είμαι ένας Sonic-maniac που δεν λέει να ξεκολλήσει από τον Sonic. Είμαι κάτοχος Sega Megadrive και θέλω να αποκτήσω Sega Saturn. Εν τω μεταξύ, έχω διακρίνει τις διαφορές μεταξύ Saturn, PSX, N64. Εχω δει το Sonic Jam και R για Sega Saturn αλλά και καταπληκτικά παιχνίδια στο PSX (RESIDENT EVIL, CRASH 2, TOMB RAIDER κ.ά.). Τι να αγοράσω;
2) Θα βγει το Sonic the Fighters;
3) Είναι αλήθεια ότι αν βάλεις

BACKUP MEMORY στο Sonic R παίζεις επιπλέον πίστες;
4) Όταν ήμουν μικρός, μου άρεσαν τα τέρατα. Και τώρα μου αρέσουν, γι' αυτό σας ερωτώ το εξής: Θα βγάλετε οδηγό στρατηγικής RESIDENT EVIL 2;
5) Αν μπορείτε, βαθμολογήστε από 1 ως 10 τα παιχνίδια: Sonic R, Resident Evil, Resident Evil 2, Sonic Jam, Fighters Megamix, Tekken 2, Tomb Raider 2, Goldeneye 007.

Φιλικά,
Αλέξανδρος Βούρτσης
"Σόνικ ο Ελληνας"

Αγαπητέ Αλέξανδρε,
1. Η απόφαση για την αγορά μιας κονσόλας είναι σχετικά δύσκολη, μια και θα πρέπει να σταθμίσεις τα υπέρ και τα κατά της καθεμίας. Το πρώτο πράγμα που θα ελέγξεις είναι σε ποια κονσόλα μπορείς να παίξεις τα παιχνίδια που σε ενδιαφέρουν. Στο "Pixel N.G." θα βρεις όλες τις τελευταίες κυκλοφορίες για όλες τις κονσόλες.
2. Το Sonic The Fighters θα βγει μάλλον για το Katana.
3. Οχι.
4. Ρίξε μια ματιά στα "Play The Game".
5. Βαθμολογίες για τα περισσότερα από τα παιχνίδια που αναφέρεις υπάρχουν στα παλαιότερα τεύχη του "Pixel N.G.".

ΧΡΗΣΤΟΣ ΠΑΠΑΪΩΑΝΝΟΥ: Νο2

Αγαπητό "Pixel N.G.",
Σου γράφω για δεύτερη φορά. Τα συγχαρητήρια περιττά, άλλωστε όλοι τα ίδια λένε. Ωραία η σκέψη για το ερωτηματολόγιο, ενδιαφέρουσα επίσης και η προσφορά. Αν είναι να βάλετε στήλη για arcade μηχανήματα, κάντε το σχετικά γρήγορα γιατί όπως έδειξε το Machine Show 1997 έρχονται "καυτά" παιχνίδια.
Δεν πιστεύω να μην ασχοληθείτε με αυτό το θέμα. Ο κύριος λόγος που σου γράφω είναι το αφιέρωμα που έκανες στις τρεις κύριες κονσόλες που κυκλοφορούν στην αγορά. Από ό,τι διάβασα, κάθε αφιέρωμα πρέπει να έχει γραφτεί από διαφορετικό άτομο. Σε αντίθετη περίπτωση αυτός που τα έγραψε είναι διχασμένη προσωπικότητα. Προσωπικά βρίσκω απόλυτα σωστή τη γνώμη για το Saturn. Μπορεί να έθαψα στο προηγούμενο γράμμα μου το Sonic R, αλλά όπως αναφέρετε έχει τρομερά χαρακτηριστικά για 32bit κονσόλα. Τα επερχόμενα παιχνίδια μπορεί να μην ξεπερνούν τα 30, αλλά έχουν πολύ υψηλά standards.
Τώρα για το PSX, έχει πιο κομψό σχεδιασμό. Τι περιμένατε να ακούσετε; Μήπως ότι είναι δυνατότερο από το Saturn; Γελιέστε. Οταν βγήκε το Saturn (1994-95), ήταν κορυφή. Ο δύσκολος προγραμματισμός οδήγησε τους κύριους προγραμματιστές (μην πούμε για τη βιασύνη) να μετατρέπουν τους μέτριους και καλούς τίτλους του PSX σε "πατάτες" και μέτριους τίτλους στο μηχάνημα της SEGA. (Πιστεύω να ξέρετε από πού βγήκε το SEGA.)
Πιστεύω απλούστατα ότι το Saturn αργοπεθαίνει, αλλά κατάφερε να προσφέρει παιχνίδια όπως το Last Bronx, Quake και Duke Nukem (είναι αρκετά καλύτερο στο SAT από ό,τι στο PSX λόγω ταχύτητας). Οσο για το σχόλιο του κύριου PSX, δηλαδή πώς θα καταφέρουμε να βγάλουμε τον Mario από τα χαζοδωμάτια και παρκάκια ή βλέποντας τη φάτσα του Yoshi, ας αναρωτηθεί πώς θα σώσουμε τα Gobbos από τα χέρια του κακού κ. Σημίτη και την υποτίμηση της δραχμής - μήπως με τα KABOO του Croc; Μην μιλήσω για τη χαζόφατσα KLONOA-ήρωα.
Ακούστηκε από αρκετά περιοδικά, ξένα και ελληνικά, ότι θα κυκλοφορήσει τον επόμενο μήνα κονσόλα 256bit, με δυνατότητα να παίζει παιχνίδια όλων των υπόλοιπων κονσολών της αγοράς,

ΣΙΡΙΑΛ "NORTEC": ΕΠΕΙΣΟΔΙΟ ΔΕΥΤΕΡΟ

Στο προηγούμενο τεύχος, κάτω από τον τίτλο "Για να ξέρετε τι... παίζεται" είχαμε δημοσιεύσει μια επιστολή της Nortec, επίσημης αντιπροσωπίας της Nintendo, με την οποία ούτε λίγο ούτε πολύ ζητούσε τη "συμμόρφωση" της ύλης του "Pixel N.G." προς τις υποδείξεις της. Στην απάντηση του "Pixel N.G." σχετικά με το θέμα αυτό, λάβαμε αυτό το μήνα μια ανταπάντηση της εταιρίας, την οποία και δημοσιεύουμε.

Αξιότιμοι κύριοι,
Με έκπληξη διαπιστώσαμε τα όσα αναφέρατε στο τεύχος του Απριλίου 1998 για λόγους δεοντολογίας αλλά και για την αποκατάσταση της τάξης, και επιθυμούμε να παρατηρήσουμε τα εξής:
1) Η εισαγωγή και διακίνηση κασετών Nintendo που λειτουργούν στο σύστημα NTCS και σαφώς αναγράφεται επ' αυτών "προς χρήση και πώληση μόνο στην Αμερική ή Ιαπωνία" είναι παράνομη στη βάση των εξής:
✔ Παραβιάζονται κατάφωρα τα πνευματικά δικαιώματα, σήματα και λογότυπα της Nintendo και
✔ Δημιουργείται αθέμιτος ανταγωνισμός σε βάρος του επίσημου αντιπροσώπου της Nintendo Co. Ltd στην Ελλάδα, δηλαδή της NORTEC AE.
2) Οπως σας εξηγήσαμε στην επιστολή που σας στείλαμε στις 19 Μαρτίου 1998, η στάση του περιοδικού σας, δηλαδή να κάνει εκτενή δημοσίευση σε προϊόντα τα οποία κυκλοφορούν στην Αμερική και την Ιαπωνία, αλλά όχι και στην Ευρώπη (διότι αυτό απαγορεύεται ρητά από την ευρωπαϊκή νομοθεσία καθώς δεν πληρούν τις απαραίτητες προδιαγραφές), μας προκαλεί μεγάλα προβλήματα εξαιτίας του ότι αφήνετε να εννοηθεί ότι αργούμε να κυκλοφορήσουμε τα προϊόντα αυτά και ταυτόχρονα, με τη στάση σας επιδοκιμάζετε τις ανεξάρτητες εισαγωγές τέτοιων προϊόντων, ενθαρρύνοντας εις βάρος μας τον αθέμιτο ανταγωνισμό.
Τη συμπεριφορά αυτή θεωρούμε απαράδεκτη και εκ του πονηρού τη στιγμή που γνωρίζετε ότι, ως επίσημοι αντιπρόσωποι, σεβόμενοι την ευρωπαϊκή νομοθεσία, δεν επιτρέπεται να εισάγουμε προϊόντα που δεν προορίζονται για χρήση στην ΕΟΚ.
Επειδή:
✔ Δεν είναι δυνατόν να πιστέψουμε ότι αγνοείται την κείμενη νομοθεσία,
✔ Θεωρούμε αδικαιολόγητη και τουλάχιστον παράξενη την απροκάλυπτη επίθεση εναντίον μας σε ένα θέμα που θα έπρεπε να είστε πιο ευαίσθητοι (CE MARK, TRADE MARK INFRIDGEMENT, ΑΘΕΜΙΤΟΣ ΑΝΤΑΓΩΝΙΣΜΟΣ),
Ζητούμε τη δημοσίευση της παρούσης επιστολής στο περιοδικό σας και επιφυλασσόμεθα παντός νομίμου δικαιώματός μας.

Με εκτίμηση,
Γ. Κατρινάκης
(Διευθύνων Σύμβουλος)

Σε απάντηση επιστολής της NORTEC A.E., θεωρούμε απαραίτητο να διευκρινίσουμε τα εξής: Είναι προφανές ότι η εταιρία NORTEC A.E., όπως προκύπτει από την επιχειρηματολογία της, προβαίνει σε μία πρωτοφανή σύγχυση μεταξύ του ρόλου και της αποστολής ενός περιοδικού και των εμπορικών επιδιώξεων των εταιριών που δραστηριοποιούνται στην αγορά. Η αποστολή οποιουδήποτε μέσου ενημέρωσης, εν προκειμένω και του PIXEL, είναι η κατά το δυνατόν πληρέστερη και αντικειμενικότερη ενημέρωση των αναγνωστών του χωρίς αποκλεισμούς και χωρίς επιλεκτική επιλογή των θεμάτων. Η δημοσιογραφική δεοντολογία, δε, επιβάλλει την αποφυγή συμπεριφορών οι οποίες θα υπηρετούσαν τα θεμιτά ή μη συμφέροντα των εταιριών του χώρου εις βάρος της αντικειμενικής και ολοκληρωμένης ενημέρωσης του αναγνωστικού κοινού. Κατά συνέπεια θα αναμενόταν και από την εταιρία NORTEC A.E. να αναγνωρίζει, και πολύ περισσότερο να υποστηρίζει, την αντικειμενική και ολοκληρωμένη πληροφόρηση από το περιοδικό μας και όχι να επιζητεί από αυτό την εξυπηρέτηση ή τον περιορισμό εμπορικών συμφερόντων. Επιπροσθέτως, επιθυμούμε να υπενθυμίσουμε στην εταιρία NORTEC A.E. το γεγονός ότι, γνωστά περιοδικά του χώρου τα οποία εκδίδονται σε άλλες ευρωπαϊκές χώρες, με ένα εκ των οποίων συνεργάζεται και το PIXEL, παρουσιάζουν games, η επίσημη κυκλοφορία των οποίων δεν έχει ακόμη πραγματοποιηθεί στις χώρες της Ευρώπης όπου καθένα εκδίδεται. Τέλος, υπογραμμίζουμε το αυτονόητο, ότι εάν η εταιρία NORTEC A.E θεωρεί ότι η ύπαρξη ανεξάρτητων εισαγωγών προϊόντων που δεν πληρούν τις απαραίτητες ευρωπαϊκές προδιαγραφές προσβάλλει τα εμπορικά συμφέροντά της δεν έχει παρά να αξιοποιήσει κατά την κρίση της την κείμενη νομοθεσία και να προστατεύσει τα εμπορικά συμφέροντά της. Η απαίτηση της για άσκηση του ρόλου αυτού από το περιοδικό μας είναι εκτός πραγματικότητας. Εμείς, για άλλη μια φορά, δεσμευόμαστε να υπηρετούμε με σταθερότητα και μαχητικότητα την αντικειμενική και χωρίς περιορισμούς ή άλλες δεσμεύσεις πληροφόρηση του αναγνωστικού μας κοινού.

με τιμή γύρω στις 60.000 δρχ., ενώ κάθε παιχνίδι θα κοστίζει 2.000 δρχ. Αληθεύει; (Ολα αυτά αναφέρονται σε ένα ελληνικό περιοδικό, για να μη νομίζετε ότι είναι όνειρο θερινής νυκτός.) Εχουμε ένα νέο Jaguar ή την επανάσταση στην ηλεκτρονική διασκέδαση;

Φιλικά,
Παπαϊωάννου Χρήστος

ΥΓ. 1: Ποιο παιχνίδι για N64 έχει το καλύτερο ξύλο; Fighter's Destiny, Mace ή Art of Fighting,
ΥΓ. 2: ZELDA σε DD, δεν νομίζω.

Χρηστος Παπαϊωαννου: Νο3

Αγαπητό "Pixel N.G.",
Είναι η τρίτη φορά που σου γράφω. Δεν πιστεύω σε δημοσίευση, αλλά, τι να κάνουμε, δεν τα έχουμε όλα σε αυτό τον μάταιο κόσμο. Καταρχήν, βλέπω κάθε τεύχος να είναι πολύ καλύτερο από το προηγούμενο. Η αλληλογραφία έχει αυξηθεί και αυτό είναι θετικό.
Θα περάσω τώρα στο λόγο που γράφτηκε αυτό το γράμμα. Αφορμή υπήρξε το γράμμα του αναγνώστη Γρηγόρη Δαραμάρα. Θα συμφωνήσω μαζί του μόνο για την εξαίσια απόφασή του να πάρει το κορυφαίο μηχάνημα της Nintendo, αλλά θα διαφωνήσω στην κρίση των δύο περιοδικών. Ο συγκεκριμένος αναγνώστης έγραψε ότι έψαχνε λύσεις για διάφορα παιχνίδια της κονσόλας του και επειδή δεν τα βρήκε στο "Gamepro" (αυτό είναι το περιοδικό αν σας έτρωγε η αγωνία να το μάθετε), τις βρήκε στο "Pixel" και έβγαλε το γνωστό συμπέρασμα. Δεν θέλω να ισχυριστώ το αντίθετο, αλλά δεν είναι έτσι όπως φαίνονται τα πράγματα. Συγκεκριμένα, είμαι αναγνώστης πέντε περιοδικών κάθε μήνα και επειδή έχει γίνει η αρχή να λέμε τα ονόματα, τα αναφέρω: "Games", "Pixel N.G.", "Gamepro", "Nintendo World", το αγγλικό περιοδικό της Nintendo και καμιά φορά της SEGA και το καλύτερο από όλα, σίγουρα το περιμένατε, το "Asterix" (αστειάκι γελάσαμε!). Το μόνο που μπορώ να πω είναι ότι το "Pixel" και το "Gamepro" έχουν το προβάδισμα, το καθένα με τον τρόπο του. Το "Pixel" έκανε το μεγάλο μπαμ με την αποκλειστική παρουσίαση του Black Belt ή Dural ή του πιο καινούριου Katana. Διάβασα σε ένα ελληνικό περιοδικό (μη λέμε ονόματα και παρεξηγηθούμε) ότι το Katana είναι πασίγνωστο ξίφος στην Ιαπωνία. Δηλαδή αν το δημιουργούσαν οι Ελληνες θα το ονόμαζαν σουβλάκι; Επίσης τα διάφορα θέματα που βάζετε στο περιοδικό όπως το αφιέρωμα στη Virtual Reality, το αφιέρωμα "Η κουλτούρα των Video games" και "Lara vs Nikki" (θέλει και ρώτημα; Σκλήβα. Τι άλλο;), δημιουργούν ένα φιλικότατο περιβάλλον προς τους αναγνώστες. Υπάρχει επίσης και η εκπληκτική παρουσίαση των παιχνιδιών. Λοιπόν, για να μη σας χαλάσουμε την έκπληξη θα πούμε τα θετικά του "Gamepro". Εχει υπέροχα αφιερώματα, όπως τους προηγούμενους μήνες σε διάφορες εκθέσεις που έλαβαν χώρα σε Ιαπωνία και Αμερική - πού αλλού; Ακόμη μεγάλο αριθμό rewiews και συνεντεύξεις όπως αυτή του κατασκευαστή του Castlevania 64 και του Shigeru Miyamoto. Επίσης είχε κατά αποκλειστικότητα εικόνες από Duke Nukem: Time to Kill καθώς και αφιερώματα στα Rood Rash 3D, Messiah, Fly by Wire, Sacrifice και Wild 98 ή ακόμα καλύτερα το αφιέρωμα στο Tekken 3 και την εμφάνιση του καινούριου παίκτη, του Gon.
Δεν επιχειρείται άμεση σύγκριση γιατί κατά βάθος υπάρχει διαφοροποίηση στη δομή και τα αφιερώματα. Θέλω να πω ότι δεν μπορεί κάποιος να κρίνει ένα περιοδικό μόνο σε έναν τομέα, ούτε να κακοχαρακτηρίζεται αν σε κάποιον δεν άρεσαν τα αφιερώματά του. Πάντως, δεν είναι ανάγκη να ανησυχείτε, η δουλειά σας είναι πολύ καλή.
Ενας δεύτερος λόγος για τον οποίο σας γράφω είναι η άποψη ενός γνωστού μου. Ισχυρίζεται ότι τα παιχνίδια DKR και Super Mario 64 έχουν πιξέλιασμα, ενώ δεν μπορεί να χωνέψει το ότι το N64 έχει ειδική μηχανή αντιπιξελιάσματος. Πώς τα κατάφεραν και δημιούργησαν έτσι το Clayfighter 63 1/3, ένας Θεός ξέρει. Και το καλύτερο είναι ότι έρχεται καινούρια συνέχεια (αποκλειστικά για τους αχόρταστους και τους μαζόχες).

ΥΓ.: Συγγνώμη που σας ταλαιπωρώ.
Φιλικά,
Χρήστος Παπαϊωάννου

Αγαπητέ Χρήστο,
Μέχρι στιγμής έχεις το απόλυτο ρεκόρ αλληλογραφίας! Στα πέντε γράμματα πέρνα από τα γραφεία του περιοδικού να γνωριστούμε. Σε ό,τι αφορά τις απορίες σου τώρα, σε ενημερώνουμε ότι θα υπάρξει θέμα αφιερωμένο στα coin-op στο άμεσο μέλλον. Οσο για το μηχάνημα των ονείρων μας, ή έπεσες θύμα πρωταπριλιάτικου αστείου ή το έντυπο που το έγραψε είναι εκτός τόπου και χρόνου.

Τα καλυτερα παιχνιδια του PlayStation ή η ιστορια του Χοτζα και του Ψευτογκουρου

Αγαπητό "Pixel",
Δράττομαι της ευκαιρίας να απαντήσω, μέσα από τη στήλη σου, σε κάποιες απορίες που ίσως έχουν οι νέοι αγοραστές του PlayStation. Αναμφίβολα ένας από αυτούς είναι ο φίλος μου Ηλίας Δερβίλας (ή Ψευτογκουρού) που βρίσκεται ακόμα στο Μπέρμιγχαμ. Το μεγάλο ερώτημα βέβαια παραμένει: Ποια είναι τα καλύτερα παιχνίδια του PSX; Είναι αναπόφευκτο οι απόψεις να διίστανται. Ο φίλος μου ο Ηλίας, ή κατά κόσμον Ψευτογκουρού, εξακολουθεί να προβληματίζεται ύστερα από πέντε μήνες. Και επειδή ο Βούδας δεν πρόκειται να δώσει καμία απάντηση, καλύτερα να αναζητήσουμε απαντήσεις σε χώρους περισσότερο γήινους.
Η απάντηση έρχεται μέσα από τον ευγενή χώρο των πειρατών, καθώς είναι αυτοί που - ύστερα από τους συντάκτες του "Pixel"!- έχουν παίξει τα περισσότερα παιχνίδια που κυκλοφορούν. Κατά αυτούς, λοιπόν, τα Tomb Raider 1 και Broken Sword 2 θεωρούνται τα καλύτερα παιχνίδια, διότι είναι και τα μόνα που δεν μπορούν να αντιγραφούν! Αυτό οφείλεται -μεταξύ άλλων- στο ότι οι προγραμματιστές τους έχουν κάνει εξαιρετική δουλειά σε κάποιον τομέα (μουσική, κινηματογραφικές σκηνές), δοκιμάζοντας το μηχάνημα στα όριά του.
Σε αυτά θα πρόσθετε κανείς το Final Fantasy 7 - είναι 3 CDs και αξίζει μόνο το πρωτότυπο -, το Resident Evil 1, το ISS Pro και εντελώς υποκειμενικά το Time Commando, αν δεν αποθαρρυνθεί κάποιος από το δύσκολο χειρισμό του.
Ελπίζω το γράμμα αυτό να βοηθήσει λίγο τους νέους φίλους του PSX και να διαφωτίσει πλέον το φίλο μου, παροτρύνοντάς τον να αγοράσει -επιτέλους- κάποιο καλό παιχνίδι, γιατί Ελλάδα δεν είναι μόνο η Αθήνα και το PSX δεν είναι μόνο το Street Fighter EX Plus Alpha!
Οσον αφορά στον Χότζα, η λαϊκή παράδοση τον θέλει Αραβα και άνθρωπο πανούργο και πολυμήχανο!

Με φιλικούς χαιρετισμούς,
Βίκτωρ Τσιλώνης
κατά κόσμον
ο τελευταίος πειρατής

ΥΓ.: Ελπίζω το One να είναι το πρώτο καλό δινλό shoot'em up για το PSX και το Diablo να μην ακολουθήσει την τύχη του Warcraft κατά τη μεταφορά του στο PSX από τα PCs!

Αγαπητέ Βίκτωρα,
Δεν μπορώ να συμφωνήσω με την άποψή σου ότι τα παιχνίδια που αναφέρεις είναι καλά επειδή οι πειρατές δεν μπορούν να τα αντιγράψουν. Υπάρχουν πολλοί παράμετροι (gameplay, γραφικά, ήχος, διάρκεια κ.λπ.) που αναδεικνύουν ένα παιχνίδι καλό ή κακό, πάντα κατά την κρίση των έμπειρων συντακτών του χώρου. Το θέμα της πειρατείας είναι πολύ μεγάλο και κανένας από εμάς δεν κρύβεται πίσω από το δάκτυλό του. Το "Pixel N.G." θα ασχοληθεί με αυτό στο άμεσο μέλλον. Αν κρίνουμε από παραδείγματα του παρελθόντος (Atari, Amiga) βλέπουμε ότι η πειρατεία ήταν μία από τις κύριες αιτίες που ο Atari σήμερα είναι υπό εξαφάνιση, ενώ οι χρήστες Amiga έχουν συρρικνωθεί.

Πολλες Ερωτησεις

Αγαπητό "Pixel N.G.",
Πραγματικά σας αξίζουν συγχαρητήρια για την προσπάθεια που κάνετε. Ούτε το ειδικό περιοδικό για την κονσόλα μου δεν με καλύπτει τόσο καλά (είμαι κάτοχος ενός PlayStation). Και τώρα περνάω στις ερωτήσεις μου:
1) Τι γίνεται με τα τσιπάκια και τα CD-Recordable;
2) Γιατί αργούν τόσο πολύ οι εκδόσεις PAL κάποιων παιχνιδιών; Πότε θα κυκλοφορήσει η έκδοση PAL του Gran Turismo;
3) Ποιο είναι το καλύτερο adventure και ποιο το καλύτερο

racing παιχνίδι, εκτός του Gran Turismo;
Οσο για το φίλο Γιάννη Μαυρέλο που στο τεύχος 138 ισχυρίστηκε ότι το Fifa 98 είναι αίσχος, πιστεύω ότι είναι, αν όχι το καλύτερο, ένα από τα καλύτερα παιχνίδια.
5) Το Need for Speed 3 θα είναι καλύτερο από το G.T.;
6) Ακούγοντας τις φήμες περί Bushido Blade έτρεξα να το αγοράσω. Ομως δεν μου άρεσε καθόλου. Οι ήρωες είναι υπερβολικά αργοί. Διαλέγω έναν παίκτη και ένα όπλο, πλακώνομαι με τους άλλους πέντε και μου βγάζει ένα μήνυμα. Τι λάθος κάνω;
7) Είναι το Sega Rally τόσο καλό όσο λένε; Είναι καλύτερο από τα V-Rally, TOCA, Gran Turismo ή ακόμα και από το Need for Speed 3;

Αλέξανδρος Ρηγούτσος

ΥΓ. 1: Συγγνώμη αν έγινα κουραστικός.
ΥΓ. 2: Οι κωδικοί που μας δώσατε στο τεύχος 136 για το Tomb Raider 2 δεν έπιαναν και για αυτό κατέφυγα στο Internet. Βρήκα κάποιους κωδικούς που πιάσανε στο PlayStation. Ετσι για το Packed Inventory κράτα πατημένα R1 και R2, πάτα ← → ←, άφησε το R2, κάνε τρεις στροφές 360 μοιρών, άφησε το R1, πήδα προς τα πίσω και γύρνα στον αέρα (jump roll). Αυτό ήταν. Ρίξε μια ματιά τώρα στο Packed Inventory. Για να πηδήξεις level ακολουθείς την ίδια διαδικασία, μόνο που αντί να πηδήξεις πίσω με jump roll, πήδα μπροστά με jump roll.

Αγαπητέ Αλέξανδρε,
1. Θα υπάρξει ειδικό αφιέρωμα για τη πειρατεία στο χώρο των game consoles σε κάποιο από τα επόμενα τεύχη μας.
2. Επειδή η ευρωπαϊκή αγορά δεν είναι τόσο μεγάλη όσο η ιαπωνική και η αμερικανική. Η έκδοση PAL του Gran Turismo θα κυκλοφορήσει τον Μάιο.
3. Θα ήθελα να σας παρακαλέσω να μη μας ζητάτε να βαθμολογήσουμε παιχνίδια από τη στήλη της αλληλογραφίας. Δεν πρόκειται να το κάνουμε, αφού για αυτόν το λόγο υπάρχουν τα reviews!

FIFA '98 και Παλι

Αγαπητό "Pixel N.G.",
Είμαι ένας από τους παλαιότερους αναγνώστες σου. Καταρχήν, συγχαρητήρια για το καταπληκτικό περιεχόμενο του περιοδικού σου, το οποίο νομίζω ότι είναι το καλύτερο του είδους. Θα ήθελα να σας γράψω κάποιες αντιρρήσεις μου σε σχέση με το γράμμα που έστειλε ο Γιάννης Μαυρέλος στο τεύχος 138.
Η βαθμολογία 95% για το FIFA 98 νομίζω ότι είναι πολύ σωστή (αυτός ήταν και ο λόγος που το αγόρασα). Μόλις έβαλα το παιχνίδι στο PSX μου, τρελάθηκα. Είδα μια φοβερή εισαγωγή, εξαίσια γραφικά, καταπληκτικό χειρισμό και, τέλος, φοβερές αντιδράσεις του τερματοφύλακα. Κατά το βραδάκι άρχισα να παίζω διπλό με τον αδελφό μου και ήταν εκπληκτικό. Την άλλη μέρα φώναξα άλλους τρεις φίλους μου και παίξαμε τέσσερα άτομα συγχρόνως (με multi tap) και εκεί ήταν η μεγάλη πώρωση. Ο διαιτητής σφύριζε κανονικά τα φάουλ και τα οφσάιντ. Τα τάκλιν αποφεύγονται με τα R1, R2, L2, ενώ ποιος θα το πίστευε ότι με το πάτημα δύο κουμπιών (R2 και περιστροφή του σταυρού), ο παίκτης θα έκανε στροφή 360 μοιρών!
Οσο για το ISS PRO, δεν μου αρέσει καθόλου. Δεν μπορείς να κάνεις ντρίπλες, όταν κάνεις φάουλ ο παίκτης πέφτει λες και πέθανε, ενώ όταν κάποιος παίκτης έχει την μπάλα ο μόνος ήχος που ακούγεται είναι: τουκ-τουκ-τουκ. Για να μπει γκολ, πρέπει να κάνεις σουτ από το σημείο του πέναλτι και μέσα.
Sorry αν σας κούρασα, αλλά δεν άντεχα με όλα αυτά που διάβασα κατά του FIFA 98.

Με εκτίμηση,
Γιάννης Ρούσσος
Νέο Ηράκλειο

ΥΓ. 1: EA SPORTS FOR EVER (η δύναμη των σπορ).
ΥΓ. 2: LARA vs NIKKI: Χωρίς σκέψη LARA!!!
ΥΓ. 3: Ελπίζω σε δημοσίευση.

Alien Look

Αγαπητό "Pixel N.G.",
Για πρώτη φορά στέλνω γράμμα και μάλιστα σε περιοδικό του είδους σου. Είμαι καινούριος αναγνώστης σου, αφού έχω πάρει μόνο δύο τεύχη. Παρ' όλα αυτά, πιστεύω πως είσαι ένα φοβερό, υπέροχο, τέλειο περιοδικό. Θέλω να σας συγχαρώ για την καλή δουλειά αλλά και για την απάντηση που δώσατε στη Nortec και ιδιαίτερα σε αυτόν που είχε την ιδέα για την τελευταία ερώτηση: "Από πότε η συνέπεια και η αλήθεια επιβραβεύονται σε αυτόν τον τόπο;". Επίσης θέλω να συνεχίσετε την καλή δουλειά και ακόμα καλύτερα, αν μπορείτε.
Θα τελειώσω τώρα γιατί αλλιώς, αν συνεχίσω, δεν θα τελειώσω ποτέ.
Περνάω σε μερικές ερωτήσεις.
1) Οπως είναι φυσικό είμαι κάτοχος PlayStation και φυσικά έχω ανάμεσα στα παιχνίδια μου το Tomb Raider 2. Στο τεύχος του Απριλίου δώσατε τον κωδικό για τη Lara γυμνή. Υστερα από μάταιες προσπάθειες, είδα πως ο κωδικός δεν έπιανε και η Lara απλώς εκρηγνυόταν. Για αυτό θα ήθελα να δημοσιεύσετε τον πραγματικό κωδικό.
2) Στο ίδιο τεύχος δώσατε τον κωδικό στο Duke Nukem 3D για τη Σίσι Νιουκνούκεβα. Ούτε αυτός έπιανε και θα ήθελα τον πραγματικό.
3) Μήπως θα μπορούσατε να κάνετε ένα review για το Brachma Force γιατί είμαι maniac με ρομπότ και σκοτωμούς και δεν ξέρω πόσο καλό είναι το συγκεκριμένο παιχνίδι;
Τελείωσα, επιτέλους. Δεν ελπίζω σε δημοσίευση αλλά σε κάποιες απαντήσεις. Αν σας φάνηκα αυστηρός να με συγχωρέσετε, γιατί όταν είδα ότι οι κωδικοί δεν έπιαναν μόνο που δεν έκλαψα.

Φιλικά,
Δημήτρης Κριτσιωτάκης
ή Executioner

ΥΓ. 1: Βασικά ελπίζω σε δημοσίευση.
ΥΓ. 2: Να με συγχωρείτε για τυχόν ορθογραφικά λάθη.
ΥΓ. 3: Ο κώδικας στο Tomb Raider 2 πιάνει και σε PCs.

Αγαπητέ Δημήτρη,
Οπως έχει αναφερθεί στο πρώτο τεύχος του "Pixel N.G.", τα περιεχόμενα του Alien Look μπορεί να είναι πραγματικά μπορεί και όχι...
Παρουσίαση του Brachma Force κάναμε στο τεύχος 138 - (Μάρτιος 1998).

Ενας φανατικος gamer!

Πολυαγαπημένο μου "Pixel",
Είμαι φανατικός αναγνώστης σου από παλιά. Να φανταστείς, ακόμα παίζω στην Amiga μου το Kick off. Οταν είδα το GAME OVER της προηγούμενης περιόδου, έπεσα σε βαριά κατάθλιψη. Οταν όμως είδα στο περίπτερο το "Pixel" με την προσθήκη N.G., πέταξα από τη χαρά μου.
Ειλικρινά, το περιοδικό σας είναι από τα καλύτερα, αν όχι το καλύτερο, στον τομέα των video games. Χαρακτηριστικά, έκανα μια σύγκριση ανάμεσα στα εξής περιοδικά του μηνός Μαρτίου: "Pixel N.G.", "Games", "Gamepro", "EGM(US)".
Αποτέλεσμα: Το "Pixel" είναι δύο κλάσεις ανώτερο από όλα τα άλλα περιοδικά στον τομέα του.
Ομως ας αφήσουμε τους επαίνους, με τους οποίους μπορώ να γεμίζω σελίδες, και ας μπω στο ψητό. Είμαι κάτοχος ενός N64 και ενός Saturn και θα ήθελα να μου απαντήσετε στις παρακάτω ερωτήσεις:
1) Πότε θα βγει το ευρωπαϊκό Katana; Με συμφέρει να πουλήσω τώρα το Saturn μου μαζί με 3 παιχνίδια και 2 demos;
2) Πόσα χρόνια ζωής έχει ακόμα το Saturn;
3) Στο τεύχος 139 διάβασα ότι για να τρέξει στο Saturn το X-MEN vs STREET FIGHTER χρειάζεται το περιφερειακό 4MB της Sega. Το περιφερειακό αυτό θα συμπεριλαμβάνεται στη συσκευή του παιχνιδιού ή θα πωλείται χωριστά;
4) Ποιο είναι καλύτερο; Το Yoshi's story ή το Snowboard Kids;
5) Το MK4 είναι τόσο καλό όσο λένε; Θα βγει ποτέ για N64 ή για Saturn;
(Μήπως ετοιμάζετε κανένα preview και το κρατάτε μυστικό;)
6) Το Resident Evil 2 θα βγει για Saturn; (Please, please, πείτε μου πως ναι!!)

Φιλικά,
Στέφανος
R.E-maniac

ΥΓ. 1: Φανταστικά τα αυτοκόλλητα του τεύχους 139 και ειδικά αυτά με τη Nikki και τη Lara.
ΥΓ. 2: Συγγνώμη για το εκτενές γράμμα μου και για την ώρα που σας έφαγε για να το διαβάσετε. Ελπίζω σε δημοσίευση.
ΥΓ. 3: Πότε βγαίνει το Tomb Raider the Move και ποια θα υποδύεται την ασυναγώνιστη Lara;

Αγαπητέ Στέφανε,
1. Το ευρωπαϊκό Katana αναμένεται στα μέσα του 1999. Τα τελευταία παιχνίδια του Saturn είναι καταπληκτικά. Αξίζει να περιμένεις.
2. Μέχρι να βγει το Katana.
3. Το 4MB cartridge θα υπάρχει στη συσκευασία του παιχνιδιού.
5. Ναι, θα κυκλοφορήσει στην Ιαπωνία το καλοκαίρι.

Το PlayStation σοβαρεύεται!



Οταν αγοράσατε το PlayStation, ίσως να είχατε αντιμετωπίσει τα ειρωνικά πρόσωπα των κατόχων PC, που σας κατηγορούσαν ότι δεν είστε σοβαροί χρήστες. Αν και δεν χρειάζεται να τους δώσετε απάντηση (λέτε και οι περισσότεροι από αυτούς κάνουν τίποτα καλύτερο με τα πανάκριβα μηχανήματά τους από το να παίζουν



όλη μέρα), εντούτοις το νέο gadget της Sony ίσως σας κάνει να νιώσετε καλύτερα.
Πρόκειται για μια μικρή συσκευή που αυτή τη στιγμή έχει το προσωρινό όνομα PDA και θυμίζει κάτι ανάμεσα σε χρονόμετρο χειρός και memory card. Δουλειά της είναι να χρησιμεύει ως ένα μικρό organiser, που θα περιλαμβάνει τηλεφωνικό κατάλογο, ατζέντα και ημερολόγιο. Σύμφωνα με τη Sony, θα μπορεί να συνδέεται με το PlayStation και να ανταλλάσσει με αυτό δεδομένα. Επίσης, θα έχει δυνατότητες ανταλλαγής δεδομένων με ένα άλλο PDA μέσω υπέρυθρης ακτινοβολίας! Σαν επιστημονική φαντασία ακούγονται όλα αυτά, αλλά η Sony σπάνιες φορές μέχρι σήμερα μας έχει απογοητεύσει. Εκτός από αυτά, η εταιρία υποστηρίζει ότι το PDA θα βρει χρήση και στα παιχνίδια, χωρίς όμως να αποκαλύπτει λεπτομέρειες. Οπως και να 'ναι, τα πράγματα μέχρι στιγμής δεν έχουν ξεκαθαρίσει, οπότε δεν έχουμε παρά να περιμένουμε.



Παιχνίδια ναι, 64DD γιοκ



Το ότι η κυκλοφορία του Nintendo 64DD θα αργήσει το γνωρίζαμε. Πρόσφατα όμως μάθαμε πως η νέα συσκευή, που προορίζεται να κερδίσει λίγο από το χαμένο έδαφος για την 64-bit κονσόλα της Nintendo, δεν θα εμφανιστεί ούτε προς επίδειξη στην Ε3, τη μεγαλύτερη έκθεση για video games στον κόσμο. Αυτό σημαίνει ότι κατά πάσα πιθανότητα θα το δούμε στην αγορά γύρω στο 1999. Σύμφωνα με στελέχη της εταιρίας, το 64DD "δεν βρίσκεται μέσα στις προτεραιότητες της Nintendo προς το παρόν". Εμ, όσα δεν φτάνει η αλεπού τα κάνει κρεμαστάρια...
Πάντως, η απουσία του 64DD από την έκθεση θα καλυφθεί από την εταιρία -όπως είχε γίνει σε ανάλογη περίπτωση και πέρυσι- με την παρουσίαση μερικών παιχνιδιών-εκπλήξεων.

Το τριήμερο των gamers



Στο τριήμερο από 24 έως 26 Απριλίου πραγματοποιήθηκε στο ξενοδοχείο "Holiday Inn" το Grand Prix 2, το μεγάλο τουρνουά των gamers. Κατέφθασαν περισσότεροι από 500 συμμετέχοντες, εξοπλισμένοι με joypads και άγριες διαθέσεις, για να δείξουν τις ικανότητές τους στο FIFA 98 και το Quake 2 και, βέβαια, για να κερδίσουν το μεγάλο έπαθλο των 500.000 δραχμών.
Περισσότερα όμως θα διαβάσετε στην αθλητική εφημερίδα, που συνοδεύει αυτό το τεύχος του "Pixel" και περιγράφει και την παραμικρή λεπτομέρεια των αγώνων. Περιμένοντας λοιπόν το Grand Prix 3, το οποίο θα φροντίσουμε να περιλαμβάνει και κονσόλες, προπονηθείτε στα αγαπημένα παιχνίδια σας. Ποιος ξέρει, μπορεί να σας κάνουν πλούσιους!













Νεότερα για το PlayStation 2

Σύμφωνα με πληροφορίες, το PlayStation 2 θα βασίζεται σε ένα και μοναδικό chip. Τα μεγάλα πλεονεκτήματα αυτής της σχεδίασης θα είναι τόσο το χαμηλότερο τελικό κόστος όσο και η μεγαλύτερη υπολογιστική δύναμη. Ετσι, η νέα κονσόλα της Sony θα έχει -επιτέλους- επαρκείς δυνατότητες Z-buffering και θα υποστηρίζει alpha-blending. Εντωμεταξύ, σύμφωνα με άλλες πηγές, η σχεδίαση του PlayStation 2 έχει ήδη ολοκληρωθεί, και η Sony μπορεί να αποστείλει στις εταιρίες software δοκιμαστικά κομμάτια όποτε το θελήσει. Βέβαια, προφανώς κάτι τέτοιο δεν θα γίνει όσο το PSX παραμένει στην κορυφή. Ποιος ο λόγος άλλωστε να ανταγωνιστεί η Sony το ίδιο της το "παιδί";



Η Codemasters στο N64

Η γνωστή εταιρία Codemasters, υπεύθυνη για μερικά από τα καλύτερα παιχνίδια του PSX, όπως το επερχόμενο Colin McRae Rally, ανακοίνωσε ότι θα κάνει το ντεμπούτο της στην αγορά του N64, κυκλοφορώντας μια βελτιωμένη, ειδικά για την κονσόλα της Nintendo, έκδοση του Micromachines V3. Το παιχνίδι αναμένεται να εμφανιστεί στην Ευρώπη στο τέλος του χρόνου, ενώ δεν έχει ανακοινωθεί ακόμα η ημερομηνία διάθεσης της αμερικανικής έκδοσης (κάτι που βέβαια δεν μας απασχολεί και πολύ). Σύμφωνα με την Codemasters, το Micromachines V3 αναμένεται να κερδίσει τους φίλους του N64, όπως έκανε και με εκείνους του PSX. Αλλωστε η Codemasters έχει ήδη γνωρίσει αρκετές επιτυχίες σε παλαιότερες κονσόλες της Nintendo και φιλοδοξεί να τις επαναλάβει και στα 64-bit.

Νεότερα από το Project-X

Ενώ η επίσημη πρώτη παρουσίαση του είναι λίγες εβδομάδες μακριά, στην Electronic Entertainment Expo (E3) καινούριες πληροφορίες ήρθαν στο φως για το Project-X, τη μυστηριώδη κονσόλα της VMLabs. Ο πολύ γνωστός Jeff Minter, προγραμματιστής με επιτυχίες από τα χρόνια του C-64 και της Amiga και γνωστός για το φρενήρες gameplay των παιχνιδιών του, δουλεύει πάνω σε ένα πρόγραμμα επίδειξης που θα ξεδιπλώνει τις δυνατότητες της κονσόλας. Εκτός από αυτό όμως, ο Jeff προγραμματίζει το πρώτο ολοκληρωμένο παιχνίδι για τη νέα κονσόλα. Πρόκειται για το Tempest 3000, που βασίζεται βέβαια στο ιστορικό Tempest της Atari.
Πέρα από αυτά, υπάρχουν και άλλα νέα. Η MultiGen επιβεβαίωσε ότι το σύστημα κατασκευής παιχνιδιών που έχει αναπτύξει, το Creator, θα είναι η βάση για τα παιχνίδια του Project X. Τέλος, σύμφωνα με τη VMLabs, η νέα κονσόλα θα εμφανιστεί στην αγορά τα Χριστούγεννα του 1998 και όχι το καλοκαίρι, όπως είχε ανακοινωθεί. Παρά αυτή τη μικρή καθυστέρηση όμως, το Project-X δείχνει κάθε μέρα και πιο ελκυστικό, γι' αυτό θα σας κρατάμε ενήμερους για την πρόοδό του.

VM LABS

Μπαλάκια, τρύπες και γρασίδι...







Η Sony ανακοίνωσε με μεγάλη περηφάνια ότι το Hot Shots Golf θα κυκλοφορήσει λίαν συντόμως στην Αμερική, μετά την επιτυχία που γνώρισε στην Ιαπωνία. Πρόκειται βέβαια για ένα παιχνίδι γκολφ, και η είδηση δεν μας συναρπάζει ιδιαίτερα. Βλέπετε, δεν βρίσκουμε συναρπαστικό το να χτυπάμε ένα μπαλάκι και μετά να το κυνηγάμε σε αγρούς, λίμνες και θάμνους, για να το βρούμε έπειτα από ένα τέταρτο. Η εταιρία όμως υποστηρίζει ότι το Hot Shots θα είναι πράγματι διασκεδαστικό κι εύκολο στην εκμάθηση, ενώ θα διαθέτει και την πιο εξελιγμένη μηχανή που έχει κατασκευαστεί ποτέ για παιχνίδι γκολφ. Αν είναι έτσι, θα του ρίξουμε μια δεύτερη ματιά...

Quake 2 στο N64

Η Activision ανακοίνωσε ότι θα αρχίσει να φτιάχνει παιχνίδια για το N64. Τα δύο πρώτα θα είναι το Nightmare Creatures, το τρισδιάστατο παιχνίδι δράσης και τρόμου που γνωρίσαμε στο PSX, και -κρατηθείτε!- το Quake 2. Πράγματι, παρ' ότι πολλοί υποστήριζαν ότι ένα τόσο προηγμένο τεχνολογικά παιχνίδι δεν μπορεί να εμφανιστεί στις κονσόλες, το "τρομερό παιδί" της Nintendo φαίνεται ότι θα τα καταφέρει. Οι υπεύθυνοι της εταιρίας είναι σίγουροι για την επιτυχία του εγχειρήματος και θεωρούν ότι τα τεχνικά χαρακτηριστικά του N64 είναι επαρκή για μια πολύ καλή έκδοση του παιχνιδιού. Εμείς το περιμένουμε με ανοικτές αγκάλες.

Η μεγαλύτερη έκθεση του κόσμου

Από τις 28 Μαΐου και για τρεις ημέρες διοργανώνεται στην Atlanta η Electronic Entertainment Expo. Πρόκειται για τη μεγαλύτερη έκθεση ειδών ηλεκτρονικής διασκέδασης στον κόσμο. Ολες οι μεγάλες εταιρίες του χώρου συγκεντρώνονται κάθε χρόνο στην E3 -όπως είναι γνωστότερη η έκθεση- και παρουσιάζουν τις νέες δημιουργίες τους ή ανακοινώνουν τα σχέδιά τους. Ετσι και φέτος, αναμένεται να δούμε πολλά καινούρια παιχνίδια και να μάθουμε περισσότερες πληροφορίες για τις νέες κονσόλες. Εμείς στο "Pixel N.G." θα παρακολουθήσουμε τις εξελίξεις και στα επόμενα τεύχη θα σας ενημερώσουμε για οτιδήποτε σας ενδιαφέρει.

Η Sega
σε νέες περιπέτειες

Με το ενδιαφέρον της για τις κονσόλες να βρίσκεται σε ύφεση, μετά και τα τελευταία δυσάρεστα νέα για το Saturn, η Sega κάνει ένα διάλειμμα και προσπαθεί να κερδίσει φίλους και χρήματα στο χώρο των PCs. Ετσι, κυκλοφόρησε το Conflict of Nations, ένα σατιρικό(!) παιχνίδι στρατηγικής που εκτυλίσσεται στην Ευρώπη κατά τις αρχές του 20ού αιώνα. Ο παίκτης πρέπει να οδηγήσει μια χώρα στην πολεμική επικράτηση αναλαμβάνοντας την οργάνωση του στρατού της, ενώ ταυτόχρονα θα πρέπει να προστατεύσει τον Αυτοκράτορα από απόπειρες αυτοκτονίας. Παρά τα ελπιδοφόρα χαρακτηριστικά του, το Conflict of Nations, που αναμένεται να κυκλοφορήσει τον Νοέμβρη, θα έχει να αντιμετωπίσει πολύ δύσκολο ανταγωνισμό, αφού τα αντίστοιχα παιχνίδια στρατηγικής γνωρίζουν μεγάλη επιτυχία στα PCs, ενώ αντίθετα ελάχιστα έχουν κάνει την εμφάνισή τους στις κονσόλες μας. Τι να περιμένει όμως κανείς, όταν και η Sega μας προδίδει;



Λεφτά με ουρά...

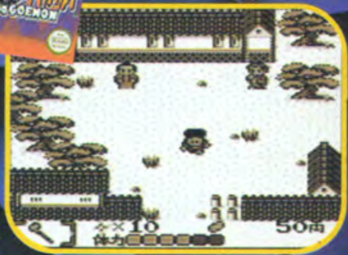
Οι τρεις μεγάλες εταιρίες στο χώρο των video games ανακοίνωσαν πρόσφατα τα κέρδη τους - ή τα αναμενόμενα κέρδη τους στην περίπτωση της Nintendo - για το 1997. Και σε αυτήν τη μάχη νικήτρια αναδείχθηκε η Sony, αφού τα κέρδη της μόνο από το PlayStation ανέρχονται στα 367 εκατομμύρια δολάρια. Η Nintendo δήλωσε ότι περιμένει τα συνολικά κέρδη της να φθάσουν τα 503 εκατομμύρια δολάρια, ωστόσο η συμβολή του N64 σε αυτά είναι πολύ μικρότερη. Τέλος, η Sega, που όπως γνωρίζουμε περνά μια δύσκολη περίοδο, ανακοίνωσε ότι έχασε κατά την προηγούμενη χρονιά 246 εκατομμύρια δολάρια, αλλά ελπίζει η άφιξη του Katana να ανατρέψει τις ισορροπίες.

Το ποντίκι που βρυχάται





Αν έχετε ξεφυλλίσει το τεύχος που κρατάτε στα χέρια σας, ίσως να έχετε δει την παρουσίαση του Mystical Ninja Starring Goemon. Πρόκειται για ένα πολύ καλό RPG για το N64, το οποίο μας άρεσε τόσο για τα γραφικά όσο και για το gameplay του. Ετσι, δεν μπορούσαμε να πιστέψουμε στα αυτιά μας, όταν είδαμε ότι η Konami αποφάσισε να κυκλοφορήσει τα παιχνίδι και για το ταπεινό GameBoy. Το πώς θα χωρέσει ο έρμος ο Goemon στην οθονούλα του GameBoy, αλλά και το πώς θα φαίνεται το αριστουργηματικό μπλε μαλλί του, είναι κάτι που πολύ θα θέλαμε να το δούμε στην πράξη.



Τα νέα παιχνίδια της Sony

Οπως και πέρυσι τέτοια εποχή, λίγο πριν από την E3, διέρρευσαν μέσα από τη Sony πληροφορίες για τις αναμενόμενες κυκλοφορίες της εταιρίας, τις οποίες σας παρουσιάζουμε με κάθε επιφύλαξη:

- Cool Boarders 3: Σεπτέμβριος
- Crash Bandicoot 3: Νοέμβριος
- Dark Guns: Δεκέμβριος
- Diabolical Adventure Tobu: Νοέμβριος
- Legion: Οκτώβριος
- Medi-Evil: 27 Οκτωβρίου
- NCAA Gamebreaker 99: Σεπτέμβριος
- NGL Fameday 99: 1 Σεπτεμβρίου
- NHL Faceoff 99: Οκτώβριος
- Rally Cross 2: Οκτώβριος
- Syphon Filter: Νοέμβριος
- Tomba: 21 Ιουλίου
- Turbo Prop Racing: 28 Ιουλίου
- Twisted Metal 3: Νοέμβριος
- WarHawk 2: Οκτώβριος

PlayStation:
Το πλήρωμα του χρόνου;

Σύμφωνα με προβλέψεις, η Sony περιμένει να κερδίσει την περίοδο 1998-1999 γύρω στα 940 εκατομμύρια δολάρια, δηλαδή 8% περισσότερο από ό,τι πέρυσι. Το νούμερο μοιάζει εντυπωσιακό, αλλά ο ρυθμός αύξησης των πωλήσεων έχει πέσει σε σχέση με την περσινή χρονιά, γεγονός που μπορεί να έχει αρκετές επιπτώσεις. Το βασικότερο συμπέρασμα είναι ότι το PSX έχει ήδη φθάσει στην κορυφή και τώρα ακολουθεί ελαφρώς καθοδική πορεία, παρ' ότι είναι πολύ πάνω από τον ανταγωνισμό. Το πώς θα εξελιχθεί αυτή η πορεία ενδέχεται να επηρεάσει τις αποφάσεις της Sony σχετικά με την κυκλοφορία του PSX 2.

Zapping στα παιχνίδια

Η ιαπωνική (τι άλλο) εταιρία Mitsubishu κυκλοφόρησε μια ξεχωριστή τηλεόραση 21 ιντσών, που διαθέτει ενσωματωμένο και ένα παιχνίδι τύπου Puzzle Bobble, το οποίο ο παίκτης χειρίζεται μέσω του remote control. Οπτικά το παιχνίδι δεν είναι κάτι συγκλονιστικό, όπως μαρτυρούν και τα μόλις 4 χρώματα που διαθέτει, αλλά είναι αρκετά διασκεδαστικό και σίγουρα η όλη ιδέα είναι πρωτότυπη. Αν λοιπόν νομίζετε ότι με τις ατέλειωτες ώρες zapping έχετε αποκτήσει ιδιαίτερες ικανότητες στο χειρισμό του remote control, ιδού η ευκαιρία να το αποδείξετε.

MICROGAMES

ΤΟ ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΟ CLUB ΣΤΟ ΠΑΓΚΡΑΤΙ - ΦΡΥΝΗΣ 44

ΠΩΛΗΣΕΙΣ - ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ - ΕΝΟΙΚΙΑΣΕΙΣ - ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ

300 ΤΙΤΛΟΙ ΓΙΑ PLAYSTATION!!!

ΟΛΟΙ ΟΙ ΝΕΟΙ ΤΙΤΛΟΙ ΣΕ CD-ROM

100+ ΤΙΤΛΟΙ ΓΙΑ SEGA SATURN!!!

200 ΤΙΤΛΟΙ ΓΙΑ MEGA DRIVE!!!

ΔΕΚΑΔΕΣ ΤΙΤΛΟΙ ΓΙΑ GAME BOY - GAME GEAR + M. SYSTEM!!!

100+ ΤΙΤΛΟΙ ΓΙΑ SNES

GAME BOY MTX+ GAME	9.900
SNES MTX+ GAME	12.900
MEGA DRIVE+ GAME	9.900
GAME GEAR MTX+ GAME	12.900

ΠΩΛΗΣΕΙΣ ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ ΕΝΟΙΚΙΑΣΕΙΣ ΣΤΙΣ ΧΑΜΗΛΟΤΕΡΕΣ ΤΙΜΕΣ!!!

ΕΙΔΗΣΗ

ΣΤΟ MICRO GAMES ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΑΜΕ ΓΙΑ ΕΣΑΣ ΤΟ ΠΡΩΤΟ ADVENTURE CLUB ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ!!!
ΕΧΟΥΜΕ ΤΙΣ ΛΥΣΕΙΣ ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ ADVENTURES.
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΣΤΟ 7010430.
ΙΣΧΥΕΙ ΚΑΙ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΦΙΛΟΥΣ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΠΑΡΧΙΑ

SONY PLAYSTATION M.T.X.

WARCRAFT	10.000 δρχ.
BROKEN SWORD 2	10.000 δρχ.
BLOOD OMEN	8.000 δρχ.
CREATURES	10.000 δρχ.
CRASH BANDICOOT 2	8.000 δρχ.
TOMB RAIDER 1	8.000 δρχ.
TIME COMMANDO	8.000 δρχ.
ISSO SOCCER PRO	9.000 δρχ.
TOCA TURING CAR	10.000 δρχ.
RESIDENT EVIL	9.000 δρχ.
COLONY WARS	10.000 δρχ.
JURASSIC PARK	10.000 δρχ.
SWAGMAN	6.000 δρχ.
RED ALERT	10.000 δρχ.
MK MYTHOLOGIES	10.000 δρχ.
CRYPT KILLER	8.000 δρχ.
SUIKODEN	10.000 δρχ.
LEGACY OF KAIN	10.000 δρχ.
GRID RUN	10.000 δρχ.
MICROMACHINES	13.000 δρχ.
TUNEL B1	10.000 δρχ.
MONSTER TRUCKS	10.000 δρχ.
BEDLAM	5.000 δρχ.

SEGA SATURN M.T.X.

STORY OF THOR 2	10.000 δρχ.
HEXXEN	5.000 δρχ.
CHAOS CONTROL	5.000 δρχ.
BOBLE DOBLE	8.000 δρχ.
SEGA RALLY	10.000 δρχ.
ROADRASH	9.000 δρχ.
TOMB RAIDER	7.000 δρχ.
ATHLET KINGS	10.000 δρχ.
NBA ACTION	8.000 δρχ.
WORLDWIDE SOCCER 97	8.000 δρχ.
ANDRETTI RACING	6.000 δρχ.
GUN GRIFFON	6.000 δρχ.
WORMS	8.000 δρχ.
DIGITAL PINBALL	8.000 δρχ.
THE CROWL	8.000 δρχ.
BIO HURT BASEBALL	9.000 δρχ.

ΑΝΟΙΚΤΑ ΚΑΘΕ ΜΕΡΑ
10.00 π.μ. - 15.30 μ.μ.
17.30 μ.μ. - 21.00 μ.μ.

Τηλεφωνήστε τώρα στο 7260761 & Fax: 7010430



+ 2 JOYPADS 57.900!!!



54.000!!!



56.900!!!



ΦΙΛΟΙ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΠΑΡΧΙΑ!!!
ΜΕ ΚΑΘΕ ΑΓΟΡΑ ΣΑΣ ΔΩΡΕΑΝ ΚΩΔΙΚΟΙ ΚΑΙ ΛΥΣΕΙΣ ΓΙΑ ΤΑ ΑΓΑΠΗΜΕΝΑ ΣΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΣΤΟ ΣΠΙΤΙ ΣΑΣ

ΔΩΡΕΑΝ ΕΓΓΡΑΦΗ ΣΤΟ CLUB

ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ!!! ΔΕΚΑΔΕΣ ΤΙΤΛΟΙ ΓΙΑ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΚΟΝΣΟΛΕΣ ΑΠΟ 5.000!!!
GAMES ΓΙΑ MASTER SYSTEM & GAME BOY ΜΟΝΟ 3.000!!!

Φρύνης 44, Παγκράτι
ΤΗΛ.-FAX: 7260761 & 7010430

Zelda 64
Θα αργήσει κι άλλο

Αρχικά το περιμέναμε τον Απρίλιο. Μετά μας υποσχέθηκαν ότι θα έρθει τον Ιούνιο. Τώρα οι υπεύθυνοι της Hudson Software ισχυρίζονται ότι το Zelda 64 θα φθάσει στα χέρια μας τον Σεπτέμβρη. Είναι απορίας άξιο το πώς περιμένει η Nintendo να ανέβουν οι τιμές του N64, όταν οι καυτοί τίτλοι που όλοι οι gamers αναμένουν καθυστερούν να εμφανιστούν. Βέβαια η εταιρία μάς καθησυχάζει, αναφέροντας ότι αυτές οι καθυστερήσεις γίνονται για να μείνει απολύτως ικανοποιημένος ο αγοραστής του παιχνιδιού, όταν αυτό δεήσει κάποτε να εμφανιστεί στην αγορά. Αν λοιπόν μπορείτε την υπομονή σας και άλλο, τότε αναμείνατε στην κονσόλα σας.







Video games & τηλεόραση

Οχι, δεν αναφερόμαστε στη δυνατότητα να συνδέετε την κονσόλα σας στην τηλεόραση και να πανικοβάλλετε όλη την οικογένεια, που εκείνη τη στιγμή θέλει να δει τον Αντρέα Μικρούτσικο. Εννοούμε κάτι σοβαρότερο: Η Infogrames και το γαλλικό καλωδιακό κανάλι Canalsatellite συνεργάστηκαν για να δημιουργήσουν ένα συνδρομητικό κανάλι που θα εκπέμπει 24 ώρες το 24ωρο, η δε θεματολογία του θα αφορά αποκλειστικά στα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Παράδεισος! Το νέο κανάλι θα λειτουργήσει στη Γαλλία το φθινόπωρο. Εμείς δεν μπορούμε παρά να ελπίζουμε ότι θα δούμε κάτι ανάλογο και στη χώρα μας, γιατί οι αποκωδικοποιητές μας δεν πιάνουν Γαλλία...

Sega Saturn:
Οποιος προλάβει!

Κυκλοφόρησαν δύο καινούρια και πολύ καλά παιχνίδια για το Saturn: το Panzer Saga Dragoon, για το οποίο θα διαβάσετε σε αυτό το τεύχος, και το House of the Dead, που θα παρουσιάσουμε στο επόμενο. Σύμφωνα με πληροφορίες, τα δύο παιχνίδια θα κυκλοφορήσουν σε μικρό αριθμό αντιτύπων, γι' αυτό οι ενδιαφερόμενοι θα πρέπει να σπεύσουν να τα αποκτήσουν.

Τα Windows 98 κολλάνε... και τι μας νοιάζει;

Σίγουρα οι υπολογιστές και τα προβλήματά τους δεν ενδιαφέρουν εμάς στο "Pixel". Αντί να δίνουμε 500.000 δραχμές για να αγοράσουμε ένα μηχάνημα που θα είναι ξεπερασμένο σε τέσσερις μήνες, αντί να παιδευόμαστε με drivers, ρυθμίσεις και επιπλέον κάρτες γραφικών, αντί, τέλος, να περιμένουμε πέντε λεπτά μέχρι να καταφέρουμε να φορτώσουμε τα παιχνίδια μας, προτιμάμε χίλιες φορές τις κονσόλες μας. Παρ' όλα αυτά, δεν κρατιόμαστε και θα σας αναφέρουμε την τελευταία είδηση σχετικά με τα Windows 98. Ο πολύς Bill Gates παρουσίαζε σε ένα show τα κάλλη των νέων Windows, όταν ξαφνικά το μηχάνημα στο οποίο γινόταν η επίδειξη μουλάρωσε και δεν ξεκόλλαγε με τίποτα. Ενα χαμόγελο αμηχανίας ήταν η αντίδραση του Gates. Και τι μας νοιάζει εμάς;



Microsoft®
Where do you want to go today?®

Η πριγκίπισσα-πολεμίστρια στο Nintendo

Ο Ηρακλής και η Ζίνα - ξέρετε, εκείνος ο μπρατσαράς που έπαιζε στη διαφήμιση του Jim Beam και εκείνη η κοπελίτσα που τριγυρνά με μια μίνι φουστίτσα και κοπανά κόσμο (υποτίθεται ότι πρόκειται για ελληνική μυθολογία) - θα εμφανιστούν σε ένα παιχνίδι στο N64. Παρ' ότι βέβαια η κυκλοφορία του θα αργήσει, αφού θα έρθει κοντά μας το φθινόπωρο του 1999, η Titus, η κατασκευάστρια εταιρία, ανακοίνωσε ήδη ότι πρόκειται για ένα τριοδιάστατο παιχνίδι γεμάτο με μυθικά τέρατα και μάχες με σπαθιά.



Νέα από το Crash Bandicoot 3

Σύμφωνα με τον Jason Rubin της Naughty-Dog, της εταιρίας που έφτιαξε το Crash Bandicoot, το τρίτο μέρος της σειράς δεν θα είναι ένα κλασικό platform, αλλά θα ενσωματώνει και άλλα στοιχεία. Επιπλέον, θα είναι συμβατό με το Dual Shock Analogue χειριστήριο της Sony, αλλά -προς απογοήτευσή μας- θα αποτελεί το τελευταίο μέρος της σειράς.

Μην στενοχωριέστε, όμως, διότι θα πρόκειται για το καλύτερο.

Το Match Day ξανάρχεται





Ας μεταφερθούμε πίσω στο παρελθόν, στο έτος 1983, όταν ο Spectrum μεσουρανούσε και ο κόσμος άκουγε Wham (μπλιαχ!). Εκείνη την εποχή η Ocean Software παρουσίασε ένα παιχνίδι ποδοσφαίρου ονόματι Match Day, δημιουργοί του οποίου ήταν οι Jon Ritman και Chris Clarke. Στις μέρες μας μπορεί να φαίνεται αστείο στους gamers, αφού ήταν εξαιρετικά αργό, οι ποδοσφαιριστές περπατούσαν σαν τσολιάδες και τα χρώματα ήταν φρικτά, αλλά το Match Day διέθετε κ-α-τ-α-π-λ-η-κ-τ-ι-κ-ό gameplay και για πρώτη φορά μας έδωσε την εντύπωση ότι παίζαμε αληθινό ποδόσφαιρο. Ακολούθησε, όπως αναμενόταν, το λιγότερο επαναστατικό αλλά σίγουρα πολύ καλύτερο Match Day 2 που, ιδίως στην έκδοση για Amstrad CPC 6128, γνώρισε μεγάλη επιτυχία.

Σήμερα, έπειτα από πολλά χρόνια απουσίας, ο Jon Ritman και η ομάδα του (Cranberry Source) επανέρχονται για να δείξουν πώς φτιάχνονται τα παιχνίδια ποδοσφαίρου. Σε λίγο καιρό, λοιπόν, και με αφορμή το παγκόσμιο κύπελλο της Γαλλίας, το Match Day 3 θα κάνει την εμφάνισή του στο PlayStation υποσχόμενο ρεαλιστικά γραφικά και άψογο χειρισμό που, σε αντίθεση με τα υπόλοιπα παιχνίδια του χώρου, θα απαιτεί από τον παίκτη επιδεξιότητα, προκειμένου να πετύχει εντυπωσιακά αποτελέσματα στο γήπεδο. Μέχρι να φθάσει το Match Day 3 στα αδηφάγα χέρια μας και να σας ενημερώσουμε για το αν ανταποκρίνεται στην ιστορία του, παρηγορηθείτε με μερικές εικόνες.

NBA Jam '99



Η σειρά των παιχνιδιών basket NBA Jam, με το διόλου ρεαλιστικό αλλά άκρως διασκεδαστικό gameplay της, έχει γνωρίσει εξαιρετική επιτυχία τόσο στα coin-op όσο και στις κονσόλες. Πλέον, όμως, έχει αρχίσει να δείχνει τα χρόνια της και ούτε η τονωτική ένεση (λέγε με 3D) του NBA Jam Extreme βοήθησε την κατάσταση. Η Acclaim, ωστόσο, δεν το βάζει κάτω και ανακοίνωσε το NBA Jam '99 για το N64. Μη συγχέετε αυτό το νέο μέλος της σειράς με τα παλαιότερα, γιατί τα χωρίζει μία ουσιώδης διαφορά: Το καινούριο NBA Jam είναι ένας αγώνας basket 5-εναντίον-5 και όχι 2-εναντίον-2. Πρόκειται, δηλαδή, για έναν πραγματικό εξομοιωτή του αθλήματος. Τα χαρακτηριστικά του είναι εντυπωσιακά και περιλαμβάνουν, μεταξύ άλλων, 300 πολυγωνικούς παίκτες του NBA με τα αληθινά πρόσωπά τους, motion captured animation με μοντέλο τον Stephon Marbury, μεταγραφές, δυνατότητα δημιουργίας παικτών και εξελιγμένο σύστημα προπόνησης. Αν ο τίτλος καταφέρει να συνδυάσει την αυθεντική διασκέδαση που πρόσφερε το NBA Jam με το ρεαλισμό, τότε θα πρόκειται για κάτι ομολογουμένως ξεχωριστό. Αναμένεται να κυκλοφορήσει στην Αμερική τον Αύγουστο.











Το Bio Freaks νωρίτερα κοντά μας





Η Midway ανακοίνωσε ότι το πολύ φιλόδοξο Bio Freaks, ένα τρισδιάστατο arcade με άφθονη δράση και δυνατά γραφικά, θα κυκλοφορήσει δύο μήνες νωρίτερα από ό,τι υπολογιζόταν. "Το παιχνίδι άρεσε τόσο πολύ σε όσους το είδαν, που βάλαμε τα δυνατά μας να το τελειώσουμε, ώστε οι gamers να μπορέσουν να το απολαύσουν το ταχύτερο" λέει η Paula Cook, υπεύθυνη marketing της εταιρίας. Είδατε τι ευγενικές που είναι οι κυρίες στη Midway;

Ο Pac-Man δεν πέθανε!

Επειτα από σχεδόν είκοσι χρόνια, το πεινασμένο για τελείες και φρουτάκια κίτρινο πλασματάκι επιστρέφει δριμύτερο, με σκοπό να δείξει ότι η μπογιά του περνάει και στη δεκαετία του '90. Το παιχνίδι είχε ανακοινωθεί από πέρυσι με την ονομασία Pac-Man: Ghost Zone, αλλά έκτοτε έχει γνωρίσει πολλές αλλαγές.
Δεν είναι η πρώτη φορά που η μασκότ της Namco επανέρχεται στο χώρο των videogames. Οι χρήστες της Amiga είχαν παίξει κάπου στα 1988 το Pacmania, μία scrolling ισομετρική έκδοση του θρυλικού παιχνιδιού, αλλά δεν είχαν εντυπωσιαστεί ιδιαίτερα. Τώρα, όμως, που ο Pac-Man κάνει το ντεμπούτο του στο χώρο των τρισδιάστατων γραφικών, τα πράγματα δείχνουν διαφορετικά. Δεν έχουμε παρά να περιμένουμε την επίσημη παγκόσμια παρουσίαση του παιχνιδιού στις 28 Μαΐου, ώστε να δούμε αν όντως ο





Pac-Man ξαναζωντάνεψε, πάνω που νομίσαμε ότι τα φαντάσματα τον είχαν αιχμαλωτίσει για τα καλά.

Mission: Impossible

Το ότι σπάνια η μεταφορά μίας ταινίας σε παιχνίδι είναι επιτυχημένη το γνωρίζετε. Παρ' όλα αυτά, αμετανόητη η Ocean προσπαθεί εδώ και τρία χρόνια να μεταφέρει τη γνωστή ταινία, η οποία προβλήθηκε στις σκοτεινές



αίθουσες της χώρας μας με τον τίτλο "Επικίνδυνες Αποστολές", στο Nintendo 64. Σε όλο αυτό το χρονικό διάστημα η εταιρία έχει αλλάξει πολλές ιδέες στην προσπάθειά της να επιτύχει και, απ' ό,τι φαίνεται, το εγχείρημά της είναι μία όντως "επικίνδυνη αποστολή". Στη σημερινή, αλλά όχι τελική μορφή του, το παιχνίδι είναι ένα σχεδόν τυπικό τρισδιάστατο shoot-em up. Γράφουμε "σχεδόν", διότι η επιτυχία δεν βασίζεται στη δύναμη πυρός αλλά στην ικανότητά σας να περνάτε απαρατήρητοι και να ξεφεύγετε από τους εχθρούς. Μόνο σε ακραίες περιπτώσεις θα χρειαστεί να βγάλετε το πιστόλι από τη θήκη του. Μπορείτε, αν θέλετε, να επιλέξετε μία οπτική γωνία τύπου Tomb Raider ή να αφήσετε το παιχνίδι να διαλέγει μόνο του την κατάλληλη κάθε φορά κάμερα. Κατά τα άλλα, υπάρχουν πολλές κατασκοπευτικές αποστολές να ολοκληρώσετε, το δε συνολικό στήσιμο του Mission: Impossible δείχνει ενδιαφέρον, αν και δεν διαθέτει multiplayer δυνατότητες. Δυστυχώς, όμως, έχει περάσει τόσος καιρός από την προβολή της ταινίας, που ίσως πάει χαμένος ο κόπος της Ocean. Ιδωμεν...



TOP TEN

Οπως έχουμε καθιερώσει, παρουσιάζουμε τις δικές σας επιλογές για τα καλύτερα παιχνίδια, όπως αυτές διαμορφώνονται από τα γράμματα που μας στέλνετε. Επίσης καταγράφουμε τις δικές μας προτιμήσεις καθώς και τα παιχνίδια που αναμένετε με αγωνία. Καλή μελέτη, λοιπόν!

ΠΡΟΤΙΜΗΣΕΙΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

1.	Resident Evil 2	PSX
2.	Final Fantasy VII	PSX
3.	Tekken 3	PSX
4.	Cool Boarders 2	PSX
5.	FIFA 98	N64
6.	ISS Pro 64	N64
7.	Duke Nukem 3D	SAT
8.	Abe's Odyssey	PSX
9.	Tekken 2	PSX
10.	Nagano Winter Olympics	PSX

PIXEL N.G.

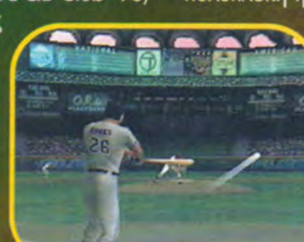
1.	Resident Evil 2	PSX
2.	Gran Turismo	PSX
3.	Tekken 3	PSX
4.	Alundra	PSX
5.	ISS Pro 64	N64
6.	Yoshi's Story	N64
7.	Pitfall 3D	PSX
8.	Panzer Dragoon Saga	SAT
9.	Need for Speed 3	PSX
10.	X-Men vs StreetFighter	SAT

MOST WANTED

1.	Gran Turismo (Pal)	PSX
2.	Virtua Fighter 3	SAT
3.	Zelda 64	N64
4.	Turok 2	N64
5.	Mortal Kombat 4	PSX
6.	House of the Dead	SAT
7.	Bushido Blade 2	PSX
8.	Burning Rangers	SAT
9.	Quake 2	N64
10.	Match Day 3	PSX

All-Star Baseball '99

Η ομάδα της Iguana Software, που μας έδωσε το NFL QB Club '98, δουλεύει πυρετωδώς για να δημιουργήσει το All-Star Baseball '99, ένα οπτικά εντυπωσιακό παιχνίδι baseball. Τα χαρακτηριστικά που έχουν "διαρρεύσει" μέχρι στιγμής είναι εντυπωσιακά και περιλαμβάνουν μία πολύπλοκη τρισδιάστατη μηχανή, εξελιγμένη στρατηγική, σχολιασμό και όλους(!) τους αστέρες του αθλήματος. Το ζήτημα, βέβαια, είναι το ποιος νοιάζεται για το baseball στην Ελλάδα...



Bomberman Hero: Queen Milian's Rescue







Πριν από λίγο καιρό κυκλοφόρησε για την 64-bit κονσόλα της Nintendo το Bomberman 64, μία παραλλαγή του κλασικού παιχνιδιού που ναι μεν ικανοποίησε με τα γραφικά και το gameplay του για έναν παίκτη, δεν κατάφερε όμως να προσφέρει τη multiplayer διασκέδαση του προγόνου του. Το νέο Bomberman Hero: Queen Milian's Rescue όχι μόνο δεν προσπαθεί να βελτιώσει το συγκεκριμένο ελάττωμα, αλλά δεν διαθέτει καθόλου multiplayer mode! Γενικά, πρόκειται για ένα εντελώς νέο παιχνίδι, που απομακρύνεται από την παράδοση των Bomberman και θυμίζει περισσότερο platform, στο στιλ του Crash Bandicoot. Σύμφωνα με την υπόθεση, πρέπει να υποδυθείτε τον White Bomberman και να





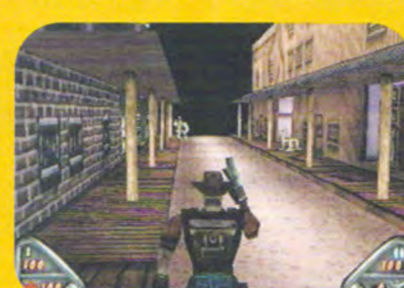

εξερευνήσετε πέντε διαφορετικούς πλανήτες για να κατατροπώσετε τους εχθρούς του γαλαξία. Αριστούργημα! Τέλος πάντων... Το σενάριο, άλλωστε, δεν ήταν ποτέ το χαρακτηριστικό των platform games.
Το Bomberman Hero: Queen Milian's Rescue έχει ήδη κυκλοφορήσει στην Ιαπωνία και φαίνεται ενδιαφέρον, αν και οι παραδοσιακοί φίλοι της σειράς σίγουρα θα νιώσουν περίεργα. Στα μέρη μας το παιχνίδι αναμένεται το καλοκαιράκι.

Duke Nukem: Time to Kill

Σας έλειψε αυτός ο βρωμερός, σεξιστής και πολεμοχαρής τύπος; Αν ναι, ετοιμαστείτε να τον υποδεχθείτε πάλι στο PSX σας. Η "κανονική" επόμενη έκδοση του Duke Nukem στα PC, το DN Forever, θα χρησιμοποιεί την τρισδιάστατη μηχανή του Quake 2, οπότε μάλλον δεν θα το δούμε στο PlayStation. Για να μην μας στενοχωρήσει όμως, η GT Interactive




κυκλοφόρησε το Time to Kill, που είναι μία ενδιάμεση έκδοση. Η οπτική γωνία υπό την οποία απεικονίζεται το παιχνίδι θυμίζει το Tomb Raider 2. Οι αντίπαλοι δεν είναι πια τα "τετραγωνισμένα" sprites του παρελθόντος, αλλά αποτελούνται από πολύγωνα κάνοντας έτσι το παιχνίδι πράγματι τρισδιάστατο. Το gameplay έχει αποκτήσει και ορισμένα adventure στοιχεία, αφού θα



χρειαστεί, εκτός από το να σπείρετε το θάνατο, να λύσετε και μερικούς γρίφους. Σύμφωνα δε με την υπόθεση, το παιχνίδι δεν διαδραματίζεται αποκλειστικά στο μέλλον όπως το προηγούμενο Duke Nukem, αλλά σε τέσσερις διαφορετικές χρονικές περιόδους: στην αρχαία Ρώμη, το Μεσαίωνα, την άγρια Δύση και τη σημερινή εποχή. Ο,τι έχουμε δει μέχρι στιγμής δείχνει ενδιαφέρον. Περιμένουμε, λοιπόν, εναγωνίως να ξαναφιλοξενήσουμε τον Duke στις κονσόλες μας.

F-Zero X

Η φαντασία της Nintendo δεν δείχνει ιδιαίτερα πλούσια στην επιλογή τίτλων για το N64. Δεν εξηγείται αλλιώς η εμμονή στην επανακυκλοφορία παλαιότερων παιχνιδιών που γνώρισαν επιτυχία στις μικρότερες κονσόλες. Αυτό, βέβαια, δεν σημαίνει ότι οι τίτλοι της είναι άσχημοι, το αντίθετο μάλιστα.
Κάπως έτσι έχουν τα πράγματα και με το F-Zero X. Πρόκειται για ένα αγωνιστικό παιχνίδι, στο πλαίσιο του οποίου ο παίκτης οδηγεί φουτουριστικά σκάφη σε απίθανες διαδρομές, προκειμένου να στεφθεί νικητής. Το πρώτο F-Zero γνώρισε μεγάλη επιτυχία







στις μέρες του S-NES, καθώς εκμεταλλευόταν έξυπνα τις δυνατότητες της κονσόλας για γρήγορο hardware 3D scaling σε ένα επίπεδο. Αν, μάλιστα, δείτε τα παιχνίδια που έπαιζαν οι κάτοχοι συμβατών στα 386 τους εκείνη την εποχή, θα καταλάβετε πόσο συναρπαστικό φαινόταν το F-Zero. Βέβαια, το καινούριο F-Zero X δεν έχει ανάγκη από τέτοια τεχνάσματα, αφού πρόκειται για ένα αμιγώς τρισδιάστατο παιχνίδι βουτηγμένο στο χρώμα, τα οπτικά εφέ και τη λεπτομέρεια. Μάλιστα, οι κατασκευαστές έχουν ήδη κάνει τη σχετική πρόβλεψη για να εκμεταλλευτούν το 64DD, όταν αυτό δεήσει να βγει στην αγορά. Εσείς, πάντως, δεν είναι ανάγκη να περιμένετε τόσο. Αν έχετε ζηλέψει το WipeOut των Son-άδων, τότε καλά θα κάνετε να αποκτήσετε το F-Zero X, μόλις αυτό κυκλοφορήσει.











Το Saturn ζει (και βασιλεύει;)



Η Capcom δεν έχει ξεχάσει το Saturn, για το οποίο έχει υλοποιήσει μερικά εκπληκτικά παιχνίδια. Η κονσόλα της Sega, άλλωστε, μολονότι δεν κατάφερε να ξεπεράσει τον ανταγωνισμό (ο λόγος, βέβαια, για το PlayStation), έχει αποδείξει ότι είναι πολύ δυνατή στα 2D γραφικά. Ιδίως με την προσθήκη της κάρτας μνήμης, όπως είδαμε και στο X-Men vs Street Fighter, το Saturn γίνεται ακαταμάχητο στις δύο διαστάσεις.
Το Vampire Savior, το νέο beat-em up της Capcom, φέρνει στην οθόνη μας χαρακτήρες γνωστούς από τα B-movies και τους αντιπαραθέτει σε μονομαχίες μέχρι θανάτου. Ετοιμαστείτε για εξαιρετικά γρήγορη δράση, καρτουνίστικα γραφικά, παστέλ χρώματα και υπερβολικές κινήσεις, στο γνωστό στιλ της εταιρίας.
Η μεταφορά από το coin-op έχει γίνει άψογα, και τίποτα δεν προδίδει ότι το παιχνίδι τρέχει σε μία κονσόλα που όλοι έχουν ξεγράψει. Το μοναδικό πρόβλημα στην υπόθεση είναι το ότι η Sega δεν έχει ακόμα αποφασίσει αν θα φέρει το παιχνίδι στην Ευρώπη. Ας ελπίσουμε ότι θα το κάνει.



VS



Με αυτό το λακωνικό όνομα προετοιμάζεται η Sony να μας παρουσιάσει το νέο παιχνίδι της, το οποίο δεν είναι τίποτε άλλο παρά ένα ακόμη beat-em up. Η "υπόθεση", αν μπορούμε να κάνουμε λόγο για κάτι τέτοιο, έχει να κάνει με μάχες μεταξύ συμμοριών στα αμερικανικά γκέτο. Τα γραφικά αποτελούνται από τα γνωστά μας



πλέον πολύγωνα, στα οποία έχουν καλομάθει οι κάτοχοι PSX. Στο Vs δείχνουν αρκετά τετραγωνισμένα, αλλά η ταχύτητα αποζημιώνει τον παίκτη. Αν, λοιπόν, δεν χορτάσατε με τα beat-em up αυτού του μήνα και ζητάτε ακόμη ένα, ίσως το Vs να είναι η λύση που επιθυμείτε.


nam
VR
WINCHESTER

Η μαγεία των coin-op





COIN-OP ή "ARCADES" ή "ΜΠΛΙΜΠΛΙΚΙΑ" ή "ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ" ή "ΟΥΦΟ": ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΟΥ ΚΑΤΑΠΙΝΟΥΝ ΣΤΟΙΒΕΣ ΚΕΡΜΑΤΩΝ, ΚΑΤΟΙΚΟΕΔΡΕΥΟΥΝ ΣΕ ΔΙΑΦΟΡΕΣ ΑΙΘΟΥΣΕΣ ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΗΣ ΚΑΙ ΕΙΝΑΙ ΥΠΕΥΘΥΝΑ ΓΙΑ ΠΟΛΛΕΣ ΧΑΜΕΝΕΣ ΩΡΕΣ ΔΙΑΒΑΣΜΑΤΟΣ.

Οσο κι αν οι κονσόλες που φθάνουν στα σπίτια μας, από το μακρινό Atari VCS 2600 μέχρι και το Nintendo 64, υποστηρίζουν ότι φέρνουν τη διασκέδαση των μακρινών (ή και κοντινών, κατά περίσταση) "εξαδέλφων" τους, των coin-op δηλαδή, στο σαλόνι μας (ή στην κουζίνα ή την κρεβατοκάμαρα ή όπου αλλού θέλετε, δεν θα τα χαλάσουμε εδώ), κάτι τέτοιο δεν συμβαίνει στην πραγματικότητα. Ο λόγος είναι ότι τα "μεγάλα" ηλεκτρονικά παιχνίδια βρίσκονται πάντα ένα βήμα μπροστά στον τομέα της τεχνολογίας. Οσο κι αν οι κάτοχοι PlayStation υπερηφανεύονται ότι το Tekken 3 είναι ίδιο με αυτό στο αντίστοιχο coin-op, με μια ματιά θα καταλάβετε ότι η οικιακή έκδοσή του είναι φτωχότερη στα γραφικά και διαθέτει λιγότερα frames κίνησης - κάτι αναμενόμενο, βέβαια, αφού η διαφορά τιμής ανάμεσα στα δύο μηχανήματα είναι χαώδης.

Για ποιους λόγους τα ηλεκτρονικά παιχνίδια είναι πιο προηγμένα; Ο βασικότερος είναι ότι φτιάχνονται ευθύς εξαρχής για έναν συγκεκριμένο σκοπό. Το hardware τους, δηλαδή, είναι επιλεγμένο για να ικανοποιεί πλήρως τις απαιτήσεις του ενός και μοναδικού παιχνιδιού στο οποίο είναι "ταγμένο" ένα coin-op. Πέραν αυτού, η ποιότητα των εξαρτημάτων τους και ακολούθως το κόστος τους βρίσκονται σε πολύ υψηλά επίπεδα, αφού οι κατασκευαστές δεν φείδονται χρημάτων προκειμένου να επιτύχουν το στόχο τους, που δεν είναι άλλος από την ικανοποίηση, σε βαθμό εθισμού, του παίκτη, ώστε να "ταΐσει" με περισσότερα κέρματα το μηχάνημα. Τι να κάνει λοιπόν το έρμο το PlayStation και η τηλεόρασή σας με το Cool Boarders 2, όταν το Alpine Surfers της Namco στα coin-op διαθέτει μια κανονική σανίδα snowboarding και μια οθόνη 52 ολόκληρων ιντσών;



Τα coin-op, λοιπόν, ενδιαφέρουν τους gamers, τόσο γιατί προσφέρουν την πιο προηγμένη τεχνολογικά διασκέδαση, όσο και γιατί δείχνουν το δρόμο των εξελίξεων στις οικιακές παιχνιδομηχανές. Κάπως έτσι έγινε και με το Virtua Racing, που άνοιξε το δρόμο των πολυγωνικών γραφικών, για να φθάσουμε σήμερα να μετράμε την αξία κάθε μηχανήματος με το πόσες χιλιάδες πολύγωνα μπορεί να σχεδιάσει μέσα σε ένα δευτερόλεπτο.

Στις σελίδες που ακολουθούν θα μάθετε για την ιστορία των coin-op, για την παράλληλη πορεία τους με τα μηχανήματα του σπιτιού, ενώ δεν θα λείψουν οι νοσταλγικές για κάποιους πρωτόγνωρες για άλλους, φωτογραφίες από παιχνίδια που έγραψαν ιστορία.



ΕΝ ΑΡΧΗ ΗΝ... ΤΟ COMPUTER SPACE

Το πρώτο ηλεκτρονικό παιχνίδι που κατασκευάστηκε ήταν το Spacewar, το οποίο γεννήθηκε το 1962 από έναν φοιτητή του MIT, τον Steve Russel. Επειτα από εννέα χρόνια ήρθε στο φως το Computer Space, το πρώτο coin-op. Ο πολύπλοκος χειρισμός του (για να το παίξει κάποιος έπρεπε πρώτα να διαβάσει μια ολόκληρη σελίδα οδηγίες) το εμπόδισαν να γνωρίσει επιτυχία. Εναν χρόνο αργότερα, όμως, μια εταιρία με το όνομα Syzygy δημιούργησε το Pong. (Για την ιστορία, η Syzygy άλλαξε το όνομά της στο πολύ πιο εύηχο Atari, το οποίο έχει γίνει συνώνυμο των video games για χιλιάδες ανθρώπους στον κόσμο). Το Pong παιζόταν σε μια μαύρη οθόνη, η οποία


Αλλη μια εντυπωσιακή καμπίνα από το California Speed της Namco.

χωριζόταν στη μέση από μια λευκή κάθετη γραμμή. Δύο άσπρες γραμμές στις άκρες της οθόνης απεικόνιζαν τις ρακέτες των παικτών, ενώ ένα μικρό τετραγωνάκι την μπάλα. Σκοπός κάθε παίκτη ήταν να στείλει την μπάλα πέρα από τη ρακέτα του αντιπάλου του, ώστε να κερδίσει έναν πόντο. Αυτό το απλοϊκό παιχνίδι προκάλεσε επανάσταση και στην ουσία εγκαινίασε τη νέα εποχή της ηλεκτρονικής διασκέδασης. Δύο χρόνια αργότερα, το 1974, η Atari δημιούργησε την οικιακή έκδοση του Pong.

Το 1972, εμφανίστηκε και η πρώτη οικιακή κονσόλα, το Odyssey της Magnavox. Το Odyssey διέθετε 12 παιχνίδια-παραλλαγές του Pong και ασπρόμαυρα γραφικά, ενώ δεν είχε ήχο. Επίσης, επειδή δεν είχε τη δυνατότητα να κρατά το σκορ, πουλιόταν μαζί με μερικές κάρτες, για να σημειώνουν οι παίκτες τα γκολ (λες και έπαιζαν μπιρίμπα). Το Odyssey 200 που ακολούθησε το 1975 ήταν πιο εξελιγμένο, αφού μετρούσε το σκορ και διέθετε και ήχο. Η εξέλιξη που γέννησε το Pong συνεχιζόταν αμείωτη και έτσι το 1976 εμφανίστηκε το Fairchild Channel F., η πρώτη κονσόλα που έπαιρνε cartridges (ξέρετε, όπως επιμένει ακόμα το N64).

Το 1978 ήταν μια σημαντική χρονιά, τόσο για τα coin-op όσο και για τις κονσόλες. Η Taito εμφάνισε το πρώτο shoot'em up στις αίθουσες, το Space Invaders, το οποίο γνώρισε τρομακτική επιτυχία τόσο στην Ιαπωνία όσο και στην Αμερική. Η Atari έσπευσε να καλύψει τη video-μανία που δημιουργήθηκε με το Atari VCS 2600. Η νέα κονσόλα είχε επιτυχία, γιατί η εταιρία μεριμνούσε να κυκλοφορεί σε αυτήν εκδόσεις των δημοφιλέστερων coin-op.

Από εκεί και πέρα ήρθε η χρυσή εποχή των coin-op, που τα ακολουθούσαν ασθμαίνοντας τα οικιακά μηχανήματα (παιχνιδομηχανές και υπολογιστές). Το 1979 βγήκε το Asteroids, το πρώτο παιχνίδι που διέθετε πίνακα με τα μεγαλύτερα ρεκόρ και επέτρεπε στους καλύτερους παίκτες να γράφουν το όνομά τους. Το 1980 κυκλοφόρησαν μερικά παιχνίδια-θρύλοι. Το Battlezone ήταν το πρώτο τρισδιάστατο shoot'em up, το Defender είχε πλάγιο scrolling και χάρτη όπου απεικονίζονταν οι εχθροί, το Missile Command διέθετε ένα ξεχωριστό trackball για να σκοπεύει ο παίκτης, ενώ το Pacman της Namco ήταν ίσως το πρώτο παιχνίδι που έφερε και τα κορίτσια κοντά στα coin-op. Οι λόγοι βέβαια ήταν το απλό gameplay, τα χρώματα, το animation και η απουσία βίας.

Η εξέλιξη συνεχίστηκε μέχρι και το 1983 με τίτλους όπως το Frogger, το Donkey Kong, το Dig

Μια σπανια επιδοση

Το 1984 η αιχμή της τεχνολογίας στα coin-op ήταν τα laserdisc συστήματα, με πιο γνωστό το Dragon's Lair. Εκείνη την περίοδο κυκλοφόρησε η κονσόλα Halcyon, η πρώτη οικιακή laserdisc παιχνιδομηχανή. Η Halcyon απέτυχε εμπορικά επειδή ήταν πανάκριβη (κόστιζε άνω των 2.000 δολάρια) και συνάμα διέθετε μόλις δύο παιχνίδια. Παρ' όλα αυτά πέτυχε ένα σημαντικό ρεκόρ το οποίο μάλλον δεν έχει καταρριφθεί μέχρι σήμερα: Η έκδοση του Thayer's Quest, το οποίο υπήρχε και στα coin-op, ήταν καλύτερη στο Halcyon, αφού διέθετε περισσότερα κομμάτια video, ο δε χειρισμός της δεν γινόταν με ένα τυπικό χειριστήριο αλλά μέσω φωνής. Πρόκειται για μια μοναδική ίσως περίπτωση, κατά την οποία ένα παιχνίδι όχι μόνο ήταν καλύτερο στις κονσόλες από ό,τι στα coin-op, αλλά κυκλοφόρησε σχεδόν ταυτόχρονα και στις δύο αυτές εκδόσεις.



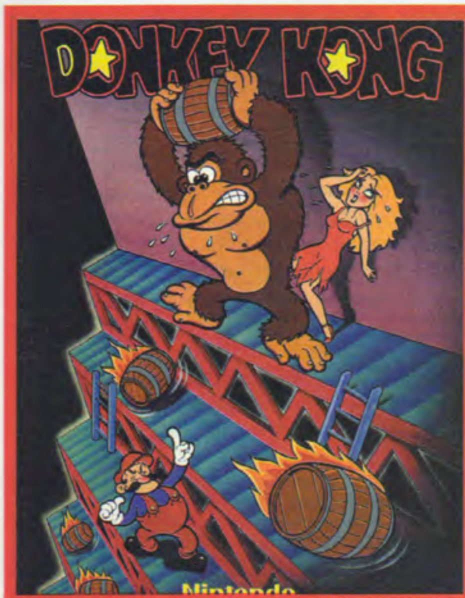
Η Atari διαφημίζει τα coin-op που κυκλοφόρησε το 1977.

Αυτο το ξερατε;

1. Ποιος κατασκεύασε το πρώτο επιτυχημένο εμπορικά coin-op;
   Η Atari έφτιαξε το 1972 το θρυλικό Pong.
2. Ποιο ήταν το πρώτο παιχνίδι που διέθετε animated sprites;
   Το Space Invaders της Taito.
3. Ποιο ήταν το πρώτο παιχνίδι που υποστήριζε περισσότερους από 2 παίκτες ταυτόχρονα;
   Το Gauntlet που κυκλοφόρησε το 1986.
4. Πότε έγινε η πρώτη παρουσία του Mario της Nintendo; Σε ποιο παιχνίδι;
   Ο γνωστός μας υδραυλικός εμφανίστηκε στο Donkey Kong το 1982.
5. Ποια ήταν η πρώτη επιτυχία της Nintendo στα coin-op.
   Πάλι πρόκειται για το Donkey Kong.
6. Ποιο ήταν το πρώτο παιχνίδι που δεν διέθετε τυπωμένες και γραμμένες σε αυτοκόλλητο οδηγίες, αλλά τις εμφάνιζε στην οθόνη;
   Το Tron, που εμφανίστηκε το 1982.
7. Υπήρξε ποτέ παιχνίδι με αυτοκίνητα που διέθετε κλειδί για τη μίζα και συμπλέκτη;
   Βεβαίως, πρόκειται για το Hard Driving.
8. Ποια ήταν η πρώτη πολύ μεγάλη επιτυχία της Sega;
   Το γνωστό Frogger, που εμφανίστηκε το 1981.
9. Ποια ήταν η πρώτη κονσόλα που μοιραζόταν ακριβώς το ίδιο hardware με τα coin-op;
   Το NEO-GEO της SNK, που όμως ποτέ δεν κατάφερε να γνωρίσει την επιτυχία που του άξιζε.
10. Ποιο ήταν το πρώτο τρισδιάστατο ισομετρικό παιχνίδι που διέθετε και scrolling;
   Το Zaxxon, ένα shoot'em up της Sega που βγήκε το 1982.



Τα πρώτα beat'em up ήταν απαράδεκτα, όπως φαίνεται από το Yie Ar Kung-Fu της Konami που φτιάχτηκε το 1985.



Ενα διαφημιστικό φυλλάδιο του Donkey Kong.

Virtual Reality

Όπως αναφέραμε, μπορεί οι οικιακές παιχνιδομηχανές να εξελίσσονται και να είναι σε θέση να συγκριθούν, όσον αφορά στην υπολογιστική δύναμή τους, με τα coin-op, αλλά ποτέ δεν θα καταφέρουν να φτάσουν στο ίδιο με αυτά επίπεδο, γιατί δεν είναι δυνατό να εξοπλιστούν με το απαραίτητο περιφερειακό hardware. Πάρτε, για παράδειγμα, τα virtual reality coin-op, τα οποία χρησιμοποιούν ειδικές συσκευές, όπως κράνη εξοπλισμένα με οθόνες και γάντια που αντιλαμβάνονται τις κινήσεις των δαχτύλων.



Τεχνολογική Εξέλιξη & Αποτυχίες

Τα coin-op ανέκαθεν εκμεταλλεύονταν τις πλέον σύγχρονες ιδέες και τεχνολογίες, για να προσφέρουν καινούριες εμπειρίες στους υποψήφιους παίκτες. Ήδη από το 1981, πολύ πριν από την εξάπλωση των PCs στη δεκαετία του '90, οι ειδικοί του χώρου έκαναν λόγο για "interactive" παιχνίδια, τα οποία μπορούσαν να γίνουν εφικτά μόνο με την αξιοποίηση των καινούριων τότε CDs. Το πρώτο παιχνίδι τεχνολογίας laserdisc ήταν το Astron Belt της Sega, που εμφανίστηκε σε μία έκθεση το 1982, αλλά βγήκε στην αμερικανική αγορά το 1983. Το πιο επιτυχημένο όμως παιχνίδι αυτού του τύπου ήταν αναμφισβήτητα το πασίγνωστο Dragon's Lair (Cinematronics/Magicom), το οποίο εμφανίστηκε το 1983 και έδειξε το πώς θα μπορούσαν να εξελιχθούν τα παιχνίδια. Ο κόσμος έμεινε με ανοικτό το στόμα να χαζεύει τα καταπληκτικά γραφικά που αποτελούνταν από κινούμενα σχέδια στο στιλ της Disney, την καθαρή σαν κρύσταλλο μουσική επένδυση και τα φοβερά εφέ. Η αλήθεια βέβαια είναι ότι το Dragon's Lair ως παιχνίδι ήταν απογοητευτικό, αφού απαιτούσε από τον παίκτη να ακολουθήσει μια αυστηρή σειρά προκαθορισμένων κινήσεων για να φθάσει στην επιτυχία, χωρίς να έχει ελευθερία κίνησης. Παρ' όλα αυτά, την παρουσίαση του ακολούθησε μια σειρά απο 20-25 παρόμοιας τεχνολογίας coin-op. Δυστυχώς, όμως, τα laserdisc παιχνίδια δεν κατάφεραν να εξαπλωθούν και τελικά εξαφανίστηκαν πολύ γρήγορα από τις αίθουσες. Οι λόγοι σχετίζονται με το υψηλό κόστος παραγωγής των τίτλων, την ακριβή συντήρηση των μηχανημάτων, την αναξιοπιστία της πρόσφατης τότε τεχνολογίας του CD και το προβληματικό gameplay των περισσότερων παιχνιδιών. Σήμερα πλέον είναι εξαιρετικά δύσκολο να βρεθεί σε κάποια αίθουσα ένα laserdisc παιχνίδι. Παρ' όλα αυτά, η ίδια τεχνολογία έκανε την αντεπίθεσή της, κάτω από την ονομασία "multimedia", στη δεκαετία του '90, αποδεικνύοντας ότι το βασικότερο πρόβλημα της αποτυχίας της στα coin-op ήταν ότι βρισκόταν μπροστά από την εποχή της.







Dug και το Pole Position. Εκείνη τη χρονιά τα coin-op γνώρισαν μια σημαντική μείωση στα κέρδη τους, της τάξης του 75%. Ταυτόχρονα το κοινό έδειξε παντελή έλλειψη ενδιαφέροντος για τις οικιακές παιχνιδομηχανές, τη θέση των οποίων πήραν οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές που είχαν ευρύτερο φάσμα δυνατοτήτων.

Το 1985 τα coin-op άρχισαν και πάλι να κερδίζουν το ενδιαφέρον του κοινού, ενώ το NES της Nintendo έφερε τη νέα εποχή στις σπιτικές κονσόλες και μπήκε στα περισσότερα αμερικανικά νοικοκυριά. Τα video games ξαναζούσαν στιγμές δόξας. Από εκεί και πέρα συνεχώς καινούρια παιχνίδια κυκλοφορούν στις αίθουσες. Τα coin-op οδηγούν τις εξελίξεις και αξιοποιούν νέες ιδέες και τεχνολογίες, όπως το τιμόνι με τους κραδασμούς στο Outrun, η περιστρεφόμενη καμπίνα του Afterburner ή τα virtual reality συστήματα. Τα οικιακά μηχανήματα, είτε πρόκειται για κονσόλες είτε για υπολογιστές, ακολουθούν αυτές τις εξελίξεις από απόσταση.

Είναι αλήθεια, βέβαια, ότι οι διαφορές αμβλύνονται και σήμερα τα coin-op δεν προκαλούν το δέος που προκαλούσαν παλαιότερα. Σκεφτείτε, για παράδειγμα, τον κάτοχο του Spectrum που έπαιζε το Commando με 8 χρώματα (2 χρώματα



Το εντυπωσιακό Alpine Surfer της Namco διαθέτει μέχρι και σανίδα snowboarding. Πού να το δεις σε οικιακή κονσόλα!



Το Night Driver της Atari διέθετε μια πλήρη καμπίνα, αλλά τα γραφικά είναι, όπως βλέπετε, αστεία για τα σημερινά δεδομένα.

ανά χαρακτήρα), ενώ το coin-op είχε 64, ή τον χρήστη της Amiga που προσπαθούσε με ένα fire button να εφαρμόσει όλες τις κινήσεις του Mortal Kombat. Σήμερα τα περισσότερα παιχνίδια συγκρίνονται με τις coin-op εκδόσεις τους (π.χ. Sega Rally) και σε κάποιες περιπτώσεις μοιράζονται κοινό hardware. Οι βασικές διαφορές εστιάζουν πλέον στα συνοδευτικά κομμάτια, όπως τα χειριστήρια, τις οθόνες, τις καμπίνες και διάφορους επιπλέον μηχανισμούς.

Παιχνιδια Που Εγραψαν Ιστορια

Από το Pong του 1972 μέχρι το Mortal Kombat 4 του 1998, έχουν κάνει την εμφάνισή τους μερικά παιχνίδια που έμειναν στην ιστορία για την πρωτοτυπία, την ποιότητα και τον αντίκτυπο που είχαν:

STREET FIGHTER 2

Το SF2 ήταν το πρώτο ιδιαίτερα επιτυχημένο beat'em up και δημιούργησε μια ολόκληρη σχολή, που σήμερα μας δίνει τα Mortal Kombat 4 και Tekken 3. Μεγάλα sprites, πολλές υπερφυσικές κινήσεις και πολύχρωμα σκηνικά ήταν το μυστικό της επιτυχίας για την Capcom.



Η σειρά Street Fighter ήταν, μαζί με το Mortal Kombat, η επιτομή των βασισμένων σε sprites beat'em up παιχνιδιών.

ASTEROIDS

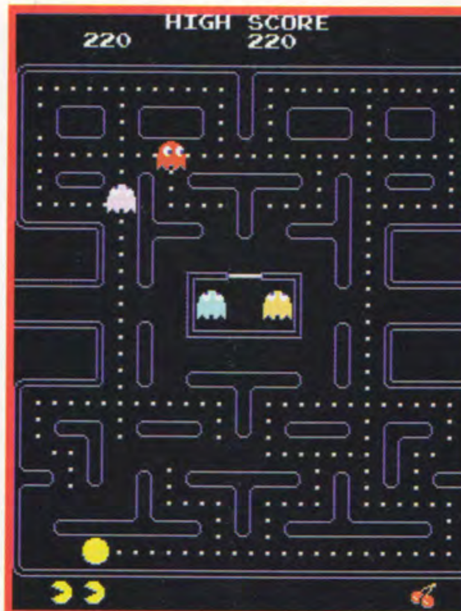
Δημιούργημα της Atari το 1979, το Asteroids ήταν το τελευταίο επιτυχημένο ασπρόμαυρο παιχνίδι. Τεχνικά ξεχώριζε γιατί είχε vector γραφικά και κρατούσε τα ονόματα και τις επιδόσεις των καλύτερων παικτών, κάτι που γινόταν για πρώτη φορά. Η δράση απεικονιζόταν σε μία οθόνη. Ο παίκτης χειριζόταν ένα σκάφος και έπρεπε να πυροβολεί συνεχώς τους αστεροειδείς που κινούνταν γύρω του, ώστε σταδιακά να τους καταστρέψει, ενώ ταυτόχρονα έπρεπε να προσέχει τα εξωγήινα σκάφη που έκαναν την εμφάνισή τους. Το σημαντικότερο χαρακτηριστικό του gameplay ήταν ο χειρισμός του σκάφους, που απαιτούσε ιδιαίτερη επιδεξιότητα, καθώς και το ότι, αν ο παίκτης οδηγούσε το σκάφος πέρα από τα όρια της οθόνης, αυτό εμφανιζόταν στην απέναντι άκρη της.



Θαυμάστε τα πρωτοποριακά για την εποχή vector γραφικά του Asteroids.

PACMAN

Το Pacman της Namco γνώρισε τρομακτική επιτυχία από το 1980 που παρουσιάστηκε και έγινε συνώνυμο με τα video games. Την επιτυχία του οφείλει κυρίως στο πολύ σαφές και χαριτωμένο gameplay του, που έκανε εκατομμύρια ανθρώπους σε

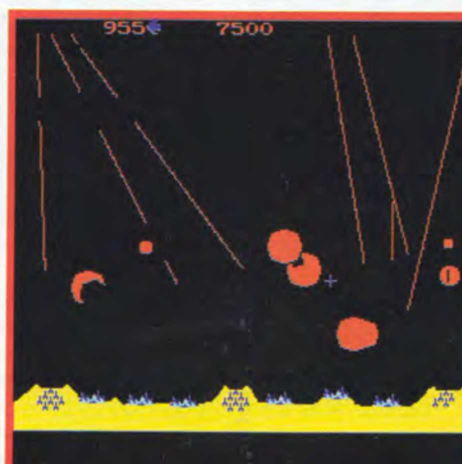


Ο Pacman είναι η γνωστότερη ίσως φιγούρα των video games.

όλο τον κόσμο να οδηγούν το μικρό κίτρινο φατσούλα σε έναν λαβύρινθο, αποφεύγοντας τα τέσσερα πονηρά φαντάσματα. Οι δημιουργοί του παιχνιδιού προσπάθησαν να επαναλάβουν την επιτυχία του με τα Ms Pacman και Pacman Jr.

MISSILE COMMAND

Αλλη μια επιτυχία της Atari το 1980, το Missile Command, ζητούσε από τον παίκτη να προστατέψει τις πόλεις της Γης από την πυρηνική



Με εφιαλτικό σενάριο και δράση που γρήγορα γινόταν δεύτερη φύση, το Missile Command γνώρισε μεγάλη επιτυχία.

επίθεση των εξωγήινων, εκτοξεύοντας πυραύλους από τις επίγειες βάσεις του. Γρήγορο gameplay και μεγάλη αγωνία, μαζί με ένα ιδιότυπο σύστημα χειρισμού που χρησιμοποιούσε τρία πλήκτρα και ένα trackball, έκαναν το παιχνίδι να ξεχωρίσει.

ROBOTRON

Η Williams ήταν μια εταιρία-πρωτοπόρος, υπεύθυνη για μερικούς κλασικούς τίτλους, όπως το Joust και το Defender. Κατά τη γνώμη μας, πάντως, το καλύτερο παιχνίδι της ήταν το Robotron. Ο παίκτης έλεγχε ένα ανθρωπάκι, που



Κάπως έτσι θα έπρεπε να είναι όλα τα shoot'em up: γρήγορα, άμεσα και φρενήρη.

έπρεπε να αποφύγει τα διάφορων ειδών robots που το κυνηγούσαν, ενώ ταυτόχρονα έπρεπε να σώσει τους επιζήσαντες συνανθρώπους του. Η δράση ήταν ασταμάτητη, ωστόσο αυτό που έκανε το Robotron τόσο καλό (πολλοί μιλούν για το καλύτερο shoot'em up που υπήρξε ποτέ!) ήταν το ευφυές σύστημα χειρισμού που χρησιμοποιούσε δύο μοχλούς και επέτρεπε στον παίκτη να πυροβολεί σε οποιαδήποτε κατεύθυνση, ανεξάρτητα από την κίνησή του.

TETRIS

Το πασίγνωστο δημιούργημα του Ρώσου μαθηματικού Alexi Pajitnov είναι το πρώτο puzzle παιχνίδι που συνάρπασε τόσο πολύ κόσμο. Συγκλονιστικά απλό στη σύλληψη, έχει τη μαγική δυνατότητα να απορροφά τον παίκτη και να τον κάνει, ύστερα από λίγο, να βλέπει τον κόσμο μέσα από γεωμετρικά τουβλάκια. Η ευφυής σκέψη της Nintendo να εφοδιάσει το GameBoy με μια έκδοση του Tetris ήταν ίσως ο βασικότερος λόγος της επιτυχίας της μικρής κονσόλας της.





Παρά τα φτωχά γραφικά του, το Tetris είναι το πιο εθιστικό ίσως παιχνίδι που έχει κυκλοφορήσει.

Επιλογος

Η διαδρομή που έχει διανυθεί από το Magnavox Odyssey μέχρι το Nintendo 64 είναι τεράστια και σίγουρα το μέλλον διαγράφεται γεμάτο χρώμα, ήχο και καινούριες εμπειρίες στο χώρο των παιχνιδιών. Αν όμως βιάζεστε και θέλετε να μάθετε από τώρα τι είδους παιχνίδια θα παίζετε στο σπίτι σας σε λίγο καιρό, δεν έχετε παρά να πάτε μια βόλτα στα "ουφάδικα". Γιατί, όπως και να το κάνουμε, τα coin-op οδηγούν τις εξελίξεις στο χώρο των παιχνιδιών. Εσείς δεν έχετε παρά να τις ακολουθήσετε.



Μεταφοραι ο Μητσος

Παρά το ότι τα coin-op ήταν ανέκαθεν πιο προηγμένα τεχνολογικά, οι κάτοχοι οικιακών παιχνιδομηχανών ήθελαν να παίζουν τα πιο σύγχρονα παιχνίδια που υπήρχαν στις αίθουσες διασκέδασης. Κατά τη μεταφορά, όμως, από την coin-op στην οικιακή έκδοση, γίνονταν διάφοροι συμβιβασμοί, ώστε να μπορέσει τα παιχνίδι να "χωρέσει" στο μικρότερο hardware.

Το Commando, για παράδειγμα, υπήρξε μεγάλη επιτυχία της Capcom το 1985. Κατά τη μεταφορά του όμως στον ταπεινό Spectrum, έγινε σχεδόν αγνώριστο, όπως φαίνεται στις εικόνες. Πού να ακούσετε και τον ήχο!





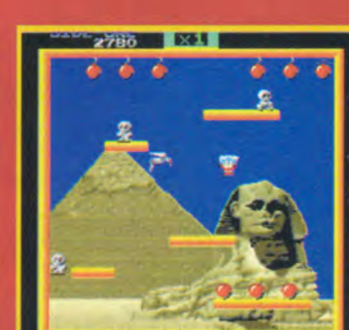
Το Space Invaders 2, η συνέχεια του θρυλικού παιχνιδιού της Taito, εμφανίστηκε και στο Atari VCS 2600. Όπως φαίνεται στις εικόνες, τα γραφικά του είναι πολύ πιο χοντροκομμένα, ενώ το animation έχει λιγότερα frames (για την ακρίβεια έχει μόλις δύο frames!).





Ο Commodore 64 θεωρείται από πολλούς ως το καλύτερο 8-bit σύστημα στα παιχνίδια. Παρ' όλα αυτά, οι διαφορές του από τα coin-op της εποχής ήταν πολύ μεγάλες, όπως βλέπετε σε αυτές τις δύο εικόνες από το Bomb Jack (η διασκευή του στον C64 είχε γίνει πολύ καλά).





BUSHIDO BLADE 2

ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΕΙΣΤΕ ΚΑΛΟΙ ΣΤΙΣ ΠΟΛΕΜΙΚΕΣ ΤΕΧΝΕΣ, ΑΛΛΑ ΞΕΡΕΤΕ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΑ ΤΙΜΗΣ ΤΩΝ SAMURAI;

Του Νίκου Κοσμάτου



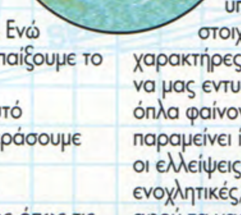
Αφού αντιμετωπίσετε τέσσερις στρατιώτες, έρχεται η στιγμή να αναμετρηθείτε με έναν αληθινό χαρακτήρα.



Δεν πειράζει που ο αντίπαλος έχει μεγαλύτερο σπαθί. Σημασία δεν έχει το μέγεθος αλλά η τεχνική!

Να πάρει!

Σε κάτι τέτοιες στιγμές λυπάμαι που δεν είμαι μόνιμος κάτοικος Ιαπωνίας. Τι με κάνει να το γράφω αυτό; Μα, πολύ απλά, το γεγονός ότι εμείς βλέπουμε τα αγαπημένα μας παιχνίδια στην Ευρώπη πολύ καιρό αφού έχουν κυκλοφορήσει στην Ιαπωνία. Πάρτε για παράδειγμα το Bushido Blade, το οποίο ήρθε στην Ευρώπη με έναν χρόνο καθυστέρηση από την αρχική κυκλοφορία του. Σαν να μην έφθανε αυτό, οι κατασκευαστές του παιχνιδιού έβαλαν τα δυνατά τους και έριξαν στην αγορά (της Ιαπωνίας, φυσικά) τη συνέχεια του τίτλου, το Bushido Blade 2. Μάλιστα! Ενώ εμείς δεν προλάβαμε καλά-καλά να παίξουμε το πρώτο, οι Ασιάτες συνάδελφοί μας απολαμβάνουν το δεύτερο - αλλά αυτό καλύτερα να το ξεχάσουμε, για να περάσουμε στην περιγραφή του παιχνιδιού.



Οι πρώτες εντυπώσεις, οφείλουμε να παραδεχθούμε, πως δεν ήταν ακριβώς όπως τις περιμέναμε. Προσπερνώντας αμέσως την ακριβή εισαγωγή του παιχνιδιού -η οποία φτιάχθηκε από ανεξάρτητη εταιρία- διαλέξαμε δύο τυχαίους χαρακτήρες και περιμέναμε. Καθώς φόρτωνε, σταγόνες αίματος διασκορπίζονταν στην κενή οθόνη (συμπαθητικό). Οταν όμως ήρθε η στιγμή να αρχίσει η μάχη, η πρώτη σκέψη που μας ήρθε ήταν ότι το sequel μοιάζει κατά πολύ στο πρώτο. Δεν υπήρξε κάποιο στοιχείο στους χαρακτήρες ή τα γραφικά που να μας εντυπωσίασε, ενώ τα όπλα φαίνονταν να έχουν παραμείνει ίδια. Ωστόσο αυτές οι ελλείψεις, παρ' ότι ενοχλητικές, είναι υποφερτές, αφού τα χαρακτηριστικά του πρώτου Bushido Blade ήταν



info

Σύστημα: Sony PlayStation
Κατασκευαστής: Squaresoft
Παίκτες: 1-2


Ωμή και αηδιαστική βία. Πρόκειται αναμφισβήτητα για κλασικό κομμάτι.


Η τύπισσα νομίζει ότι είναι καλή. Ας μην είχε το πιστόλι και θα τα λέγαμε.


Οταν ο εχθρός σας είναι πεσμένος στο έδαφος, θα έχετε την ευκαιρία για μερικά επιπλέον χτυπήματα.


Οι θανάσιμα πληγωμένοι χαρακτήρες τώρα χάνουν τα όπλα τους, τα οποία φεύγουν στριφογυρίζοντας έξω από την πίστα.

κάτι περισσότερο από τέλεια. Ο χειρισμός, το σενάριο και η δομή έχουν αλλαχθεί κατά πολύ περισσότερο από ό,τι τα γραφικά, δείχνοντας καθαρά ότι η Square έχει δώσει μεγάλη προσοχή σε αυτό τον τίτλο. Ενα απλουστευμένο σύστημα επίθεσης σας δίνει δύο πλήκτρα για χτυπήματα συν ένα για να διαλέγετε μία από τις τρεις στάσεις, αλλάζοντας το κέντρο ισορροπίας σας ώστε να πετυχαίνετε

"Τι κώδικας τιμής και πράσινα άλογα; Μερικοί χαρακτήρες διαθέτουν μέχρι και ημιαυτόματα!"



διαφορετικές επιθέσεις. Επίσης, δεν υπάρχει σταθερός τρόπος για να μπλοκάρετε τις επιθέσεις του αντιπάλου - αν το όπλο σας βρίσκεται στη σωστή θέση, θα σταματήσει το χτύπημα. Υπάρχει η δυνατότητα να παίξετε από προοπτική τρίτου προσώπου αλλά και πιο κοντά στο χαρακτήρα. Το Tournament mode ασφαλώς δεν θα μπορούσε να απουσιάζει. Μόνο που το ζόρισμα αρχίζει όταν θα πρέπει να δείτε τις ενδιάμεσες, χωρίς υπότιτλους σκηνές, προκειμένου να κατανοήσετε την πλοκή. Καθώς θα πολεμάτε, θα συνειδητοποιήσετε ότι οι αρχαίοι πολεμιστές αρχίζουν να προσαρμόζονται ολοένα περισσότερο στους μοντέρνους καιρούς. Σε μια πίστα, σε έναν χώρο για πάρκινγκ, θα χρειαστεί να αντιμετωπίσετε έναν τύπο με μαλλί "αφάνα". Παραπέρα θα συναντήσετε μία κυρία με ένα M16 και στρατιώτες που έχουν εύκαιρο ένα όπλο, σε περίπτωση που βγείτε έξω από το βεληνεκές του ξίφους τους.

Παρ' ότι τα εφέ του αίματος -που αποτελούνται από πολλά, μικρά, κόκκινα μπαλάκια- δεν είναι ουσιώδης βελτίωση, υπάρχουν ορισμένα καινούρια όπλα που καταφέρνουν να δώσουν νέο αέρα στο παιχνίδι. Αντί να πετάξετε μία εύθραυστη βεντάλια ή ένα μικρό μαχαίρι στον εχθρό σας, επιπλέον έχετε την ευχέρεια να κουβαλήσετε ένα ολόκληρο σπαθί κρυμμένο στα ρούχα σας, το οποίο μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε κονσέρτο... πετσοκόμματος για δύο σπαθιά! Το καλύτερο σημείο είναι όταν έχετε τη δυνατότητα για μια καλή βολή και πετάτε αυτό το επιπλέον σπαθί στον εχθρό σας. Αν καταφέρετε να τον πετύχετε, το αποτέλεσμα θα είναι εντυπωσιακό και ασφαλώς ανατριχιαστικό. Φανταστείτε, μόνο, μπροστά του να εξέχει η λαβή και πίσω του να έχει βγει η υπόλοιπη λεπίδα του σπαθιού!

Οπως θα έχετε ήδη καταλάβει, το Bushido Blade 2 έχει πολλά ακόμα να προσφέρει. Εμείς όμως, ως υπεύθυνοι συντάκτες, για να σιγουρευτούμε ότι σας ενημερώσαμε σωστά και μόνο, θα το τεστάρουμε ακόμα για κανένα μήνα (μέχρι να το βαρεθούμε)...


Ισως το πιο εκνευριστικό σημείο του παιχνιδιού. Το μανούλι με το M16 θα σας σκοτώσει ξανά και ξανά.




Οταν εμφανίζεται αυτός ο καλοντυμένος τυπάς, σας αφήνει να τον χειριστείτε για την επόμενη μεγάλη μάχη. Ευγενικό...




Πρέπει να ξέρεις να πλησιάζεις τις γυναίκες για να έχεις επιτυχίες.


Το τουρνουά διαρκεί περισσότερο από πριν, οπότε στο τέλος θα σέρνεστε.


Μία πληγή αναγκάζει τον αντίπαλό σας να πολεμήσει μόνο με το ένα χέρι. Θα νικήσεις, βρε...

FORSAKEN

Η Γη καταλήφθηκε από τα ρομπότ. Ωρα να γίνετε ένας από τους FORSAKEN και να πάρετε πίσω τον έλεγχο της!

Ο πόλεμος των άστρων

Του Χρήστου Κακαρή

Το παιχνίδι από τα πρώτα στάδια της ετοιμασίας του έδειχνε υπέροχο. Τώρα, που απλώσαμε τις χερούκλες μας και αρπάξαμε την κατά 99% τελειωμένη έκδοσή του, σας αποκαλύπτουμε ότι είναι ακόμα καλύτερο! Far, far, far away σε ένα μακρινό μέλλον, ήταν η Γη. Ομως, εξαιτίας ενός πειράματος που ξέφυγε από τον έλεγχο (πάντα οι μπάτλερ και τα πειράματα φταίνε), ο πλανήτης οδηγήθηκε στην εγκατάλειψη (σνιφ, σνιφ, κλαψ, κλαψ, δακρυάκι...), τουλάχιστον από τους οργανικούς κατοίκους. Στη συνέχεια μία ομάδα από ρομπότ αποφάσισε ότι η κατεστραμμένη Γη είναι το ιδανικό μέρος για τις επιχειρήσεις της, έτσι εγκαταστάθηκε σε αυτή (ντεν έκει Γη, καρντιά μου). Σε αυτό το σημείο μπαίνετε εσείς, με σκοπό να καθαρίσετε τη Γη από τους νέους κατοίκους της και να την ξανακάνετε ασφαλή για την επιστροφή της ανθρωπότητας. Οχι, θα το αφήνατε να περάσει έτσι!!!

ΠΡΟΟΠΤΙΚΕΣ:
Θα αξιοποιήσει επιτέλους το N64.

PIXEL Next Generation

info

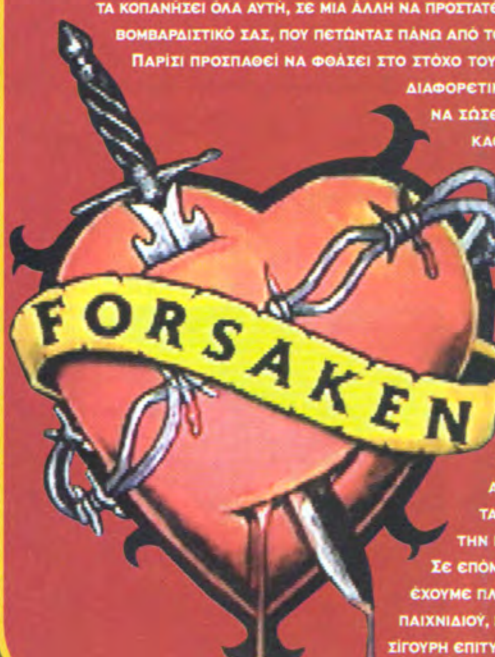
Σύστημα: Nintendo 64
Κατασκευαστής: Acclaim
Τύπος: 3D Shoot em up
Παίκτες: 4

GAME ON!

Το Forsaken 64 διαφέρει από όλα τα άλλα παιχνίδια της κατηγορίας των shoot'em up πρώτης προοπτικής, λόγω του ότι ο χαρακτήρας σας αντί να τρέχει στο έδαφος έχει την ικανότητα να πετά. Παρ' ότι όμως αυτό φαίνεται δύσκολο στην αρχή, αργότερα και με λίγη εξάσκηση θα μπορείτε να πετάτε σαν τον Superman.

Οποιος θυμάται το παλιό παιχνίδι Descent για PC θα αναγνωρίσει αμέσως το Forsaken 64. Αντίθετα όμως από το Descent, οι χειρισμοί του Forsaken είναι πολύ διαφορετικοί. Ετσι, αν πάρετε το δάκτυλό σας από τον αναλογικό μοχλό του N64, αυτόματα το hoverbike σας θα αρχίσει να ελίσσεται από μόνο του.

Αυτό θα μπερδέψει όσους παίζετε τον τίτλο πρώτη φορά, επειδή φαίνεται ότι, όταν υπάρχει κάποιος εχθρός κοντά, το όχημά σας αναπτύσσει δική του σκέψη και αλλάζει κατεύθυνση. Εντούτοις, έπειτα από λίγο θα διαπιστώσετε ότι θα μπορείτε να εκτελέσετε όλα τα είδη ακροβατικών και να περιποιηθείτε τους κακούς χωρίς ενόχληση. Παρ' ότι το παιχνίδι είναι shoot'em up, οι περισσότερες αποστολές δεν απαιτούν να τα ισοπεδώσετε όλα προκειμένου να τις ολοκληρώσετε. Δηλαδή εντάξει, μπορείτε να τα διαλύσετε όλα, αλλά αυτό δεν είναι πάντοτε το κύριο αντικείμενο. Ετσι, υπάρχουν πίστες όπου απλά θα πρέπει να τα κάνετε όλα κιμά (sic) και άλλες που έχουν άλλα αντικείμενα. Σε κάποια πίστα πρέπει να τοποθετήσετε μία βόμβα σε ένα σύμπλεγμα και να την κοπανήσετε προτού τα κοπανήσει όλα αυτή, σε μια άλλη να προστατέψετε ένα πυρηνικό βομβαρδιστικό σας, που πετώντας πάνω από το κατεστραμμένο Παρίσι προσπαθεί να φθάσει στο στόχο του, και σε μία διαφορετική -και "παλούκι"- να σώσετε τη βάση σας, καθώς ορδές από ρομπότ σας την πέφτουν από παντού.



Παίζοντας το Forsaken, θα παρατηρήσετε ότι δεν υπάρχει η παραμικρή επιβράδυνση στη δράση του παιχνιδιού, ούτε καν όταν τα εφέ από τις εκρήξεις και τα φώτα μετατρέπουν την πίστα σε Las Vegas. Σε επόμενο τεύχος θα έχουμε πλήρες review του παιχνιδιού, που πάντως είναι σίγουρη επιτυχία. See ya!

INTEL INSIDE

Ένα στοιχείο που κάνει το Forsaken 64 να ξεχωρίζει από τους άλλους τίτλους του είδους είναι ο υψηλός δείκτης νοημοσύνης των αντιπάλων. Αν κοιτάξετε στα Doom, Quake ή ακόμη και στο Goldeneye, οι κακοί δεν είναι και τόσο έξυπνοι. Απλά κρυφτείτε πίσω από κάπου και θα πάψουν να σας κυνηγούν. Μετά πηδήξτε μπροστά τους και θα ορμήξουν προς το μέρος σας, κάτι που θα είναι και η τελευταία πράξη τους σε αυτή τη Γη.

Δεν είναι έτσι όμως και στο Forsaken 64. Πέρα από τα πολύ πρώτα και πολύ χαζά ρομπότ, τα υπόλοιπα παλικάρια θα σας αναγκάσουν να δείτε όλες τις ταινίες του Dirty Harry για να τα βγάλετε πέρα. Εάν προσπαθήσετε να χτυπήσετε κάποιο περιπλανώμενο βομβαρδιστικό, αυτό θα αρχίσει ελιγμούς για να αποφύγει τα πυρά σας, ενώ ταυτόχρονα θα σας lock-άρει για να σας ρίξει. Προσπαθήστε να ξεφύγετε και οι πιθανότητες είναι να σας ακολουθήσει, ενώ ορισμένα ρομπότ, ακόμα και αν σας χάσουν, θα ξεκινήσουν να ψάχνουν όλη την περιοχή μέχρι να σας βρουν. Το αποκορύφωμα και το χειρότερο (για τα νεύρα σας) δείγμα τεχνητής νοημοσύνης των κακών είναι οι πύραυλοι που έχουν οι bosses. Στρίβουν στις γωνίες, έρχονται από περάσματα, αλλάζουν υψόμετρο και, μόλις νομίζετε ότι τους ξεφορτωθήκατε, έρχονται καταπάνω σας σφυρίζοντας και δεν καταλαβαίνετε τι σας χτύπησε!



MODE HEAVEN

Υπάρχουν τρία διαφορετικά game modes στο Forsaken 64. Δεν χρειάζεται να γράψουμε τίποτε άλλο.



Single Player

Το παιχνίδι σε action adventure. Διαλύστε τα πάντα περνώντας τις πίστες, με σκοπό να εξηγήσετε στον τελικό κακό ότι πρέπει να φύγει. Άντε ουστ!

Battle Mode

Εσείς κόντρα σε άλλους κυνηγούς-ρομπότ, σε σκληρές μάχες μέχρι θανάτου. Αν μέχρι τώρα πιστεύατε ότι τα ρομπότ ήταν έξυπνα και δύσκολα στο να τα νικήσετε, περιμένετε να αντιμετωπίσετε τύπους πανούργους και αδυσώπητους σαν εσάς! Τς, τς...



Multiplayer

Το κλασικό παιχνίδι deathmatch με μία προσθήκη: παίκτες ελεγχόμενοι από τη CPU, αν δεν υπάρχουν τρεις φίλοι-ρεζέρβα. Για καλό και για κακό κρατήστε κανέναν στο "ψυγείο", γιατί η CPU είναι από το Battle mode.





Οταν χρειάζεται να ανοίξετε γρήγορα δρόμο για την έξοδο, η ακτίνα laser είναι πάντα χρήσιμη.



Yaaa-hoooo! Οπως και στο Βιετνάμ, ε, κρέας; Το Suss Gun μπορεί να μην είναι το δυνατότερο όπλο αλλά είναι ένα από τα πιο ικανοποιητικά.



Δεν είναι όλοι οι εχθροί ιπτάμενοι. Τανκς και βάσεις πυραύλων θα σας κάνουν δύσκολη τη ζωή.



Παρ' ότι οι εχθροί σας είναι ρομπότ, εσείς δεν είστε (προφανώς). Αυτά είναι τα κομμάτια σας που τινάζονται!

ΣΤ' ΑΡΜΑΤΑ, ΣΤ' ΑΡΜΑΤΑ...

Στο Forsaken 64 θα βρείτε όσα όπλα θέλετε (πολλά όπλα). Αν και ξεκινάτε με μόνο ένα Pulsar Gun στο hoverbike σας, στη συνέχεια θα βρείτε όπλα ικανά να διαλύσουν το ηλιακό σύστημα. Σχεδόν.

Orbital Pulsar



Μπορείτε να μαζέψετε πολλά από αυτά. Αυξάνουν τη δύναμη πυρός σας.

Power Pod



Απαραίτητο, αν θέλετε αξιοπρεπή δύναμη πυρός. Χωρίς αυτό, μόνο με το νεροπίστολο. "Τρώει" τα πυρομαχικά γρηγορότερα.

Weapon Energy



Ξαναγεμίζει το επιλεγμένο ενεργειακό όπλο σας. (Τα Suss Guns έχουν τα δικά τους power-up.)

Shield



Αυτό είναι εύκολο: Γεμίζει την ασπίδα σας. All time classic...

MUG



Εκτοξεύει πυραύλους αλλά είναι όπλο δεύτερης κλάσης. Ρίχνει με ακρίβεια από κοντά, αλλά προσέξτε για "μπουμ".

Solaris



Πύραυλος που δεν ακολουθεί το στόχο, αλλά πηγαίνει στην ευθεία. Ρίξτε τον, μπορεί να πετύχει. Μπα...

MFRL



Πολλαπλός εκτοξευτής πυραύλων. MUG σε οικογενειακή οικονομική συσκευασία: Ρίχνετε και απολαμβάνετε...

Scatter



Μία κατά πολύ βελτιωμένη έκδοση του Solaris, με μεγαλύτερη ακρίβεια στη στόχευση και καταστροφική δύναμη.

Titan



Διεθνώς γνωστή στην αγορά ως "Η ΒΟΜΒΑ". Εξαπολύστε την και κοπανήστε τη γρήγορα.

Purge Mine



Μία αιωρούμενη νάρκη. Τη ρίχνετε και ελπίζετε να πέσει επάνω κάποιος άλλος πριν από εσάς.

Pipe Mine



Αυτή η μονάδα έχει το δικό της προσωπικό εκτοξευτή πυραύλων και ρίχνει σε όποιον κακό είναι κοντά.

Quantum Mine



Αλλη μια αιωρούμενη νάρκη. Ολα τα σφάζει, όλα τα μαχαιρώνει.

Nitro



Αν χρειάζεται να την κοπανήσετε γρήγορα από το πεδίο της μάχης, κρατήστε πατημένα τα πλήκτρα "A" και "B" κι έγινε!

Trojax



Ενα ενεργειακό όπλο που ρίχνει περιστρεφόμενες ριπές μπλε πλάσματος. Οσο περισσότερο έχετε πατημένο το πλήκτρο τόσο δυνατότερη είναι η βολή.

Transpulse



Ισχυρό ενεργειακό κύμα που ανακλάται στους τοίχους. Με αυτό είναι δυνατόν να βαράτε στις γωνίες.

Suss Gun



Rock'n'roll! Αυτό το φουτουριστικό minigun αδειάζει εκατοντάδες ριπές ανά λεπτό - και ακούγεται ανάλογα.

Beam Laser



Απόλυτο σε καταστρεπτική δύναμη όπλο, αυτό το laser καταστρέφει τα πάντα με δύο βολές. Πάντως υπερθερμαίνεται εύκολα.

ΤΑ ΦΩΤΑ, ΡΕ!

Το Forsaken 64 χρωστά την υπέροχη όψη του κατά μεγάλο βαθμό στα φοβερά εφέ και το φωτισμό του. Παλαιότεροι τίτλοι του N64, όπως τα Goldeneye, Diddy Kong Racing και Quake, είχαν ψεύτικη πηγή φωτισμού, έτσι το φως που φώτιζε τα αντικείμενα ήταν προγραμματισμένο από την αρχή και δεν διαμορφωνόταν ζωντανά στο παιχνίδι.

Το Forsaken 64, από την άλλη, είναι διαφορετικό. Καθώς το παιχνίδι εξελίσσεται, οι ριπές από τα όπλα φωτίζουν το περιβάλλον και τα αντικείμενα στο κατάλληλο χρώμα. Φανταστείτε μία μάχη μεταξύ διαφορετικών εχθρών και όλη την οθόνη να αναβοσβήνει με πράσινα, μωβ, πορτοκαλί και μπλε φώτα. Μπορείτε ακόμα και να προσδιορίσετε την προέλευση της ακτίνας, παρακολουθώντας την ουρά των ακτίνων πλάσμα, των πυραύλων και των laser, καθώς σας προσπερνούν και χτυπούν στους τοίχους γύρω σας!









Στις περισσότερες πίστες θα αντιμετωπίσετε πυκνά εχθρικά πυρά από την πρώτη κιόλας στιγμή. Βρείτε το πρώτο Powerpod και ρίξτε το γρήγορα.



Κάθε λίγες πίστες υπάρχει ένας boss για να σας τη σπάει. Ο Maldroid εξαπολύει εκατοντάδες πυραύλους και θα χρειαστείτε κάτι περισσότερο από το normal όπλο για να τον στείλετε.



Αυτό το κινούμενο φρικιό δείχνει σαν ένα από τα ρομπότ από το Silent Running. Φάε αυτή, πτώμα!

ΣΤΟ ΔΡΟΜΟ ΤΗΣ ΔΟΞΑΣ

Οι κυνηγοί ρομπότ είναι εδώ - και δεν τρώνε κρεμούλες! Είναι σκληροί, άγριοι, με βρωμερή ανάσα, μαύρα πόδια και... και... ουστ!

Beard



Μιλάμε για heavy metal-ά σε αποστολή από το Θεό. Αν και η ρόδα του χαλά κάπως το image του. Τέλος πάντων...

Lokasenna



Μια γυναίκα cyborg με πράσινα, πυρακτωμένα μάτια και μηχανικό χέρι, που μπορεί να αδειάσει όλα τα club της παραλιακής αμά τη εμφανίσει της. Κότες...

Foetoid



Αναγκασμένος να ακούει σχόλια όπως: "ε, μπούλη" κ.λπ. όταν ήταν παιδί, θεραπεύτηκε σκοτώνοντάς τους όλους. Μετά έφαγε και το γιατρό του.

Nim Soo Sin



Απόκοσμο όπως η Leeloo από το The Fifth Element, αυτό το μωρό αποδεικνύει ότι οι γυναίκες μπορούν κι αυτές να σκοτώνουν τα πάντα.

LA Jay



Φορά γυαλιά ηλίου στο σπίτι, σε σκοτεινά τούνελ, όταν κοιμάται. Θα λέει και πολύ "hey, man" και "dude". Ξέρει και τον Μπράντον.

Clark Culver



Έχει μία από τις πιο cool ρόδες του παιχνιδιού. Τις υπόλοιπες τις αναζητά ακόμα.

Earl Sleek



Μόνο το όνομά του φθάνει για να καταλάβετε το ποιόν αυτού του ανθρώπου. Κρατά όπλα και σκοτώνει. Κακό παιδί...

Trucker



Αν θυμάστε τον Harry Dean Stanton στο "Alien" (όταν ακόμα είχε το κεφάλι πάνω στους ώμους του), θα καταλάβετε με τι μοιάζει αυτός ο τύπος.

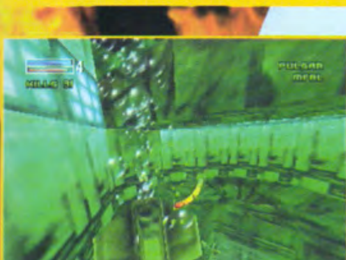




Ακόμη και με όλο αυτό το χαμό στην οθόνη, το Forsaken 64 δεν παρουσιάζει την παραμικρή καθυστέρηση. Καιρός να αρχίσετε να εξασκείτε το δάκτυλο της σκανδάλης!



Μερικοί κακοί εκτελούν αποστολές αυτοκτονίας, όταν είναι θανάσιμα χτυπημένοι. Αν σας πάρει το ωστικό κύμα, θα μειωθεί η ασπίδα σας. Προσπαθήστε να ξεφύγετε γρήγορα.



Σε μερικές πίστες χρειάζεται να περάσετε υποβρυχίως. Πάρτε βαθιά ανάσα.



Δύο αετοβομβαρδιστικά σε αποστολή εξόντωσης.

WORLD CUP '98

Η ELECTRONIC ARTS, ΜΕ ΤΟ ROAD TO WORLD CUP '98, ΕΚΛΕΙΣΕ ΤΟ ΚΕΦΑΛΑΙΟ FIFA. ΤΩΡΑ, Η ΕΤΑΙΡΙΑ ΕΡΓΑΖΕΤΑΙ ΠΑΝΩ ΣΕ ΕΝΑ ΝΕΟ ΠΟΔΟΣΦΑΙΡΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΟΝΟΜΑΤΙ WORLD CUP '98. ΜΗ ΒΙΑΣΤΕΙΤΕ ΟΜΩΣ ΝΑ ΒΓΑΛΕΤΕ ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ, ΓΙΑΤΙ ΔΕΝ ΕΧΕΙ ΚΑΜΙΑ ΣΧΕΣΗ ΜΕ ΤΟ FIFA.

UNDER CONSTRUCTION

Του Νίκου Κοσμάτου

Τι μας λες;

info

Σύστημα: Sony PlayStation
Κατασκευαστής: Electronics Arts
Παίκτες: 1-4
Ημερομηνία Κυκλοφορίας: 15 Μαΐου

Απ' ό,τι φαίνεται η ΕΑ δεν πρόκειται να ησυχάσει τόσο εύκολα. Δεν έχει περάσει ούτε ένας χρόνος από την κυκλοφορία του Fifa '98 και μαθαίνουμε πως πολύ σύντομα θα έχουμε άλλο ένα ποδοσφαιρικό παιχνίδι στη διάθεσή μας. Βλέπετε, το Fifa επέστρεψε, όχι όμως όπως το ξέραμε.

Βρισκόμαστε στην ιδιαίτερα ευχάριστη θέση να σας πληροφορήσουμε πως το World Cup '98 είναι ένα εντελώς καινούριο παιχνίδι με τα δικά του ιδιαίτερα χαρακτηριστικά και ξεχωριστή σχεδίαση. Επειδή όμως δεν μου αρέσει να επαναλαμβάνω τα ίδια πράγματα, βάλτε το στο μυαλό σας καλά: ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΑΛΛΟ ΕΝΑ FIFA!

Επιπλέον, είναι το μοναδικό επίσημο παιχνίδι που βασίζεται στο επικείμενο Παγκόσμιο Κύπελλο. Απόδειξη αυτού είναι η ολοκαίνουρια όψη του. Το πρώτο που βλέπετε είναι ο "Footix", η επίσημη μασκότ του Παγκόσμιου Κυπέλλου - ένα μπλε κοκοράκι με τρελό χαμόγελο (κανονικά έπρεπε να το ονομάσουν "Pixelix" αλλά τέλος πάντων). Όλοι θα θυμάστε ασφαλώς το Song 2 των Blur που συνόδευε την εισαγωγή του Fifa '98. Εδώ, στην υπέροχη εισαγωγή του παιχνιδιού, τη θέση των Blur έχουν πάρει οι αναρχικοί του ροκ Chumbawumba με την επιτυχία τους Tubthumping.

ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΕΣ

Παρ' ότι η engine του παιχνιδιού θυμίζει κατά πολύ το Fifa: RTWC '98,



Γιατί οι Άγγλοι δε στέκονται προσοχή, όταν ακούγεται ο εθνικός τους ύμνος;



Η ιταλική φινέτσα σε όλο το μεγαλείο της.



Η παρουσίαση των στατιστικών είναι πιό τηλεοπτική από ποτέ.



"Το μοναδικό επίσημο παιχνίδι του Β' Παγκοσμίου Κυπέλλου '98."



Ολα είναι έτοιμα για το εναρκτήριο λάκτισμα.

ΔΟΞΑΣΜΕΝΕΣ ΜΕΡΕΣ

ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΠΟΛΛΑ ΜΥΣΤΙΚΑ ΚΑΙ ΕΚΠΛΗΞΕΙΣ ΚΡΥΜΜΕΝΕΣ ΓΙΑ ΑΥΤΟΥΣ ΠΟΥ ΕΙΝΑΙ ΑΡΚΕΤΑ ΙΚΑΝΟΙ ΝΑ ΚΕΡΔΙΖΟΥΝ ΤΟ ΠΑΓΚΟΣΜΙΟ ΚΥΠΕΛΛΟ. Η ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΑΠΟ ΑΥΤΕΣ ΕΙΝΑΙ ΤΟ CLASSIC TEAM MODE ΟΠΟΥ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΕΠΑΝΑΣΥΓΚΡΟΤΗΣΕΤΕ ΤΙΣ ΟΜΑΔΕΣ ΤΩΝ ΑΞΕΧΑΣΤΩΝ ΤΕΛΙΚΩΝ ΕΜΠΛΟΥΤΙΖΟΝΤΑΣ ΤΕΣ ΜΕ ΡΕΑΛΙΣΤΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΩΝ ΕΚΑΣΤΟΤΕ ΕΠΟΧΩΝ (ΜΑΚΡΙΑ ΣΟΡΤΣ ΚΑΙ ΜΟΥΣΤΑΚΙΑ ΠΙΣΩ ΣΤΟ '30, ΜΑΚΡΙΑ ΜΑΛΛΙΑ ΚΑΙ ΚΟΝΤΑ ΣΟΡΤΣ ΑΠΟ ΤΟ '70 ΚΑΙ ΤΟ '80). ΟΙ ΠΑΛΙΟΤΕΡΟΙ ΑΓΩΝΕΣ ΠΑΙΖΟΝΤΑΙ ΑΚΟΜΑ ΚΑΙ ΑΣΠΡΟΜΑΥΡΟΙ ΓΙΑ ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ ΑΥΘΕΝΤΙΚΟΤΗΤΑ. ΟΙ ΚΑΛΥΤΕΡΕΣ ΟΜΑΔΕΣ ΟΛΩΝ ΤΩΝ ΕΠΟΧΩΝ ΕΙΝΑΙ ΕΔΩ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΝΤΑΣ ΤΗ ΒΡΑΖΙΛΙΑ ΤΟΥ 1970, ΤΗ ΔΥΤΙΚΗ ΓΕΡΜΑΝΙΑ ΤΟΥ 1974, ΤΗΝ ΙΤΑΛΙΑ ΤΟΥ 1982 ΚΑΙ ΤΗΝ ΑΓΓΛΙΑ ΤΟΥ 1966.

η ΕΑ το έχει αλλάξει κατά τέτοιον τρόπο ώστε τα αποτελέσματα να είναι προφανή. Οι παίκτες έχουν επανασχεδιαστεί έτσι ώστε όχι μόνο να φαίνεται ακόμα πιο αυθεντική η εμφάνιση κάθε ομάδας, αλλά να δίνει εντονότερα την αίσθηση του ρεαλισμού με φανέλες που ανεμίζουν, γεμίζουν ιδρώτα και βρωμίζουν συνεχώς κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Η ΕΑ συνειδητοποίησε πως, παρά τη μεγάλη επιτυχία του Fifa '98, υπήρχαν ορισμένα λάθη που έπρεπε να διορθωθούν. Πρώτη και καλύτερη έπρεπε να αναβαθμιστεί η engine του παιχνιδιού, η οποία δεν επέτρεπε την άμεση ανταπόκριση του παίκτη στις εντολές του χειριστηρίου. Τώρα, με τις κατάλληλες τροποποιήσεις, το gameplay έγινε πολύ πιο ομαλό. Η ήδη ικανοποιητική ταχύτητα του προηγούμενου παιχνιδιού έχει επίσης αυξηθεί, δίνοντας στον παίκτη τη δυνατότητα να επιλέξει το πόσο γρήγορα θέλει να παίξει. Από πλευράς gameplay, έχουν προστεθεί επιπλέον κινήσεις και κόλπα στους παίκτες που υπόσχονται να κάνουν κάθε αγώνα πιο συναρπαστικό.

Οσοι δε από εσάς ανησυχούν για τους χαζούς τερματοφύλακες που τρώνε γκολ από τη σέντρα, μπορούν να ησυχάσουν γιατί η νοημοσύνη τους έχει ανέβει κατακόρυφα, κάτι που σημαίνει ότι όχι μόνο δεν τρώνε γελοία γκολ πια, αλλά μαθαίνουν και από τα λάθη τους, οπότε θα είναι πολύ δύσκολο να κάνουν το ίδιο σφάλμα για δεύτερη φορά.

Στρατηγικη

Μια ακόμη σημαντική βελτίωση αφορά στη δυνατότητα χρησιμοποίησης στρατηγικών μέσα στον αγώνα. Πιο συγκεκριμένα, προτού αρχίσει το παιχνίδι, μπορείτε να διαλέξετε τρεις στρατηγικές τις οποίες χρησιμοποιείτε ανά πάσα στιγμή, κάτι που σημαίνει τέρμα στις ενοχλητικές διακοπές. Ετσι, αν, για παράδειγμα, η Γερμανία σάς έχει "στριμώξει" για τα καλά, με το πάτημα ενός κουμπιού μπορείτε να κάνετε παθητικό



Οι κινήσεις των παικτών είναι ρεαλιστικές και πειστικές.

ΠΟΙΟ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΠΕΤΕΙΝΑΡΙ;



ΓΕΝΝΗΜΕΝΟΣ ΣΤΙΣ 28 ΜΑΪΟΥ 1997, Ο FOOTIX - ΤΟ ΜΠΛΕ ΚΟΚΟΡΑΚΙ ΠΟΥ ΕΓΙΝΕ ΤΟ ΠΡΟΣΩΠΟ ΤΗΣ ΓΑΛΛΙΑΣ ΓΙΑ ΤΟ 1998 - ΗΤΑΝ ΤΟ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ ΕΝΟΣ ΜΕΓΑΛΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ ΠΟΥ ΟΡΓΑΝΩΘΗΚΕ ΣΤΗ ΓΑΛΛΙΑ ΑΠΟ ΤΟΝ ΓΑΛΛΙΚΟ ΤΗΛΕΟΠΤΙΚΟ ΣΤΑΘΜΟ TF1. ΕΠΙ ΔΥΟ ΕΒΔΟΜΑΔΕΣ ΟΛΟΚΛΗΡΟΣ Ο ΠΛΗΘΥΣΜΟΣ ΤΗΣ ΓΑΛΛΙΑΣ ΕΣΠΑΣΕ ΤΟ ΜΥΑΛΟ ΤΟΥ ΨΑΧΝΟΝΤΑΣ ΚΑΤΑΛΛΗΛΟ ΟΝΟΜΑ ΓΙΑ ΤΟ ΜΙΚΡΟ ΠΟΥΛΕΡΙΚΟ. ΤΕΛΙΚΑ, ΤΟ ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΠΟΥ ΒΡΗΚΑΝ ΗΤΑΝ ΤΟ "FOOTIX". ΠΑΛΙ ΚΑΛΑ ΠΟΥ Η ΕΠΙΤΡΟΠΗ ΚΑΤΕΛΗΞΕ ΣΕ ΑΥΤΟ, ΓΙΑΤΙ ΑΝΑΜΕΣΑ ΣΤΑ ΟΝΟΜΑΤΑ ΥΠΗΡΧΑΝ ΔΙΑΦΟΡΑ ΑΛΛΑ ΤΟΥ ΣΤΙΛ ZIMBO, HOUPI, RAFFI Ή GALLIK.

"I GET KNOCHED DOWN..."



Σας φαίνεται γνωστή η παραπάνω φράση; Και να μη σας φαίνεται, το World Cup '98 θα γίνει αιτία να τυπωθεί για τα καλά στο μυαλό σας. Πρόκειται ασφαλώς για στίχους από το τραγούδι των Chumbawumba με τίτλο Tubthumping. Η EA έχει εξασφαλίσει το δικαίωμα να το χρησιμοποιήσει στην εισαγωγή του παιχνιδιού καθώς και κατά τη διαφημιστική εκστρατεία που θα οργανώσει στην τηλεόραση. Οπότε, αν δεν το έχετε βαρεθεί ακόμα, σίγουρα θα έρθει η στιγμή που θα το κάνετε. Θυμάστε, άλλωστε, τι συνέβη με το αντίστοιχο Song 2 των Blur στο FIFA: RTWC '98; Πάντως, όπως και να έχει η EA φροντίζει πάντοτε να μας δείχνει πως ξέρει τόσο από ποδόσφαιρο όσο και από μουσική.



Αυτός ο Footix φυτρώνει εκεί που δεν τον σπέρνουν.





Ενα χατ-τρικ αμέσως ρίχνει τα φώτα της δημοσιότητας πάνω σου.



Μία επίδειξη από τα νέα κολπάκια που έχετε στη διάθεσή σας.

οφσάιντ και να στείλετε τους επιθετικούς σας σε ξέφρενες κούρσες. Προσθήκες έχουν γίνει επίσης και στους πανηγυρισμούς των παικτών, οι οποίοι τώρα περιλαμβάνουν όλη την υπόλοιπη ομάδα και όχι απλά τον σκόρερ του γκολ. Ας ελπίσουμε μόνο πως θα τους περιορίσουν κάπως γιατί το να βλέπεις όλη την εθνική να κάνει τούμπες στη διαδικασία των πέναλτι καταντά μονότονο και... γελοίο.

Ολα Για Ολα

Προκειμένου να αποδώσουν με την παραμικρή λεπτομέρεια το μεγαλείο της κορυφαίας ποδοσφαιρικής διοργάνωσης, οι προγραμματιστές έμειναν αρκετές εβδομάδες στη Γαλλία σχεδιάζοντας και μαζεύοντας όσο το δυνατόν περισσότερες πληροφορίες για τα δέκα πραγματικά στάδια (συμπεριλαμβανόμενου του ολοκαίνουριου Stade de France). Προκειμένου δε να εξασφαλίσουν τη μεγαλύτερη δυνατή αυθεντικότητα, ταξίδεψαν σε όλο τον κόσμο για να παρακολουθήσουν διεθνείς ποδοσφαιρικούς αγώνες και να καταγράψουν κραυγές και συνθήματα των φιλάθλων ώστε να τα προσαρμόσουν στο παιχνίδι ανάλογα με τις ομάδες. Αυτά είναι τα "τυχερά" του προγραμματισμού. Το World Cup βρίσκεται στα σκαριά ήδη για δώδεκα μήνες, όμως αυτός ο χρόνος κάθε άλλο παρά χαμένος ήταν, αφού η EA δεν έχει αφήσει λεπτομέρεια να της ξεφύγει. Μια που μιλάμε για λεπτομέρειες, ξέρετε ποια χώρα φιλοξένησε τους τελικούς του 1986; Ποιος θα μπορούσε να ξεχάσει τον απατεώνα Μαραντόνα και το "χέρι του θεού"; Σε περίπτωση πάντως που δεν θυμάστε, η εγκυκλοπαίδεια του παιχνιδιού σας ενημερώνει ότι ήταν το Μεξικό. Σε κάθε αγώνα υπάρχουν βραβεία ή μάλλον διακρίσεις. Εκτός από το βραβείο του κορυφαίου παίκτη του αγώνα που είχαμε δει και στο Fifa '98, ο κορυφαίος σκόρερ κερδίζει το "χρυσό παπούτσι", ενώ στο τέλος έχουμε και το βραβείο του δίκαιου παιχνιδιού, το οποίο σίγουρα δεν παίρνουν τα παιδιά ή μάλλον οι "χασάπηδες" του "Pixel". Δεν πειράζει, όμως. Ποιος είπε άλλωστε πως το ποδόσφαιρο είναι πολιτισμένο σπορ;

Επιλογος

Το World Cup φαίνεται, εκ πρώτης όψεως, πολύ ελκυστικό παιχνίδι. Θα ικανοποιήσει όλους τους παίκτες, ενώ η EA ήταν πολύ προσεκτική στις βελτιώσεις που έκανε έτσι ώστε να μην εξασφαλίσει μόνο τους παλιούς οπαδούς του Fifa αλλά να κερδίσει και πολλούς άλλους λάτρεις του ποδοσφαίρου. Μεταξύ των 32 ομάδων που κατάφεραν να προκριθούν, η EA έχει συμπεριλάβει τη λιγότερο τυχερή Σουηδία, την Ιρλανδία και την Αυστραλία. Ισως πρόκειται για το καλύτερο Fifa... συγγνώμη, το καλύτερο υποκατάστατο του Fifa όλων των εποχών. Βέβαια, υπάρχουν και το παλιό ISS Pro καθώς και το επερχόμενο World League Soccer που υπόσχονται να του κάνουν δύσκολη τη ζωή, όμως γι' αυτό ας ανησυχήσει η EA. Εμείς απλώς τρίβουμε τα χέρια μας και ελπίζουμε να κυκλοφορήσει το συντομότερο δυνατόν για να σας το παρουσιάσουμε σε πλήρες review.



Αστέρια του παιχνιδιού δεν είναι μόνο οι ποδοσφαιριστές, αλλά και οι διαφημιζόμενοι.



Η Αγγλία πιέζει τη βραζιλιάνικη άμυνα, αλλά μάλλον δε θα τα καταφέρει.



Τι μας λέει εδώ η EA; Ακου εκεί να εμφανίζει Βραζιλία και Αγγλία ισοδύναμες!

"...ΔΙΝΕΙ ΣΤΟΝ ΙΒΙΤΣ... ΚΑΙ ΓΚΟΛ!"

Για το σχολιασμό του παιχνιδιού η EA έχει δημιουργήσει ένα επιτελείο με επίλεκτους σχολιαστές. Σε αυτό περιλαμβάνει τους Kenneth Wostenholme, Des Lynam, Gary Lineker, John Motson και Chris Waddle. Ετοιμαστείτε λοιπόν για ολοζώντανες περιγραφές. Προσκολλημένη για άλλη μια φορά στη λεπτομέρεια, η EA μάζεψε αυθεντίες από όλο τον κόσμο συμπεριλαμβανόμενου του David Ginola (αυτός με το ωραίο μαλλί) που ευθύνεται για τις γαλλικές φλυαρίες. Τι να κάνουμε, χωρίς αυτούς δεν θα υπήρχε World Cup.


Κρατηθειτε γερά...
η περιπέτεια αρχιζει!
...απο την Grup Multimedia Systems.
PITFALL
3D
BEYOND THE JUNGLE™
Ο θρυλικός ήρωας Pitfall Harry αιωρειται
σε νέα τρισδιάστατα γραφικά,
μάχεται να σώσει τη Γη αντιμετωπιζοντας
τη Βασιλισσα του Κακού,
σ' έναν αγώνα συνεχής δράσης.
ACTIVISION
grup MULTIMEDIA systems
ΜΑΚΡΥΓΙΑΝΝΗ 20, 18344 ΜΟΣΧΑΤΟ
ΤΗΛ.: 01/9380000 FAX: 01/9427710
INTERNET ADDRESS: http://www.grupmulti.gr
e-mail:sales@grupmulti.gr

ATARI GREATEST HITS

ΕΝΑΣ ΑΠΟ ΤΟΥΣ ΕΛΑΧΙΣΤΟΥΣ ΤΙΤΛΟΥΣ ΤΡΙΤΩΝ ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΩΝ ΓΙΑ SATURN ΘΑ ΚΑΝΕΙ ΠΟΛΥ ΣΥΝΤΟΜΑ ΤΗΝ ΕΜΦΑΝΙΣΗ ΤΟΥ. ΠΡΟΚΕΙΤΑΙ ΔΕ ΓΙΑ ΜΙΑ ΣΥΛΛΟΓΗ ΠΑΛΙΩΝ COIN-OP.

Missile Command

ΠΡΟΟΠΤΙΚΕΣ:
Για να θυμούνται οι παλαιότεροι και να μαθαίνουν οι νέοι.

Σε σχέση με τα σημερινά παιχνίδια, τα coin-op της δεκαετίας του '80 στην πλειονότητά τους μπορεί να φαντάζουν "νάνοι" σε ό,τι αφορά τα γραφικά, αλλά είναι "γίγαντες" στον τομέα του gameplay. Η Atari είναι μία από τις εταιρίες που δημιούργησαν μια σειρά από παιχνίδια-θρύλους. Ποιος δεν θυμάται τα: Gauntlet, Paperboy, Missile Command, Asteroids, Breakout; Ας είναι καλά η GT Interactive, που ετοίμασε μια συλλογή από αυτά τα παιχνίδια. Σε ένα CD, λοιπόν, θα έχετε στη διάθεσή σας τα ακόλουθα:



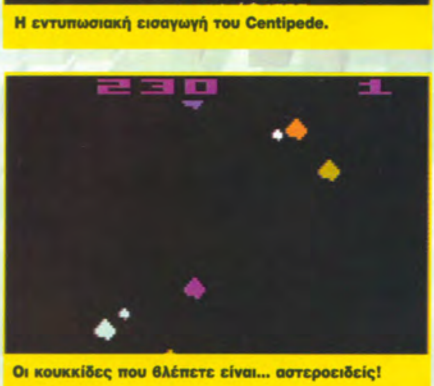
Το Missile Command στο εύκολο πρώτο επίπεδο.

SUPER BREAKOUT

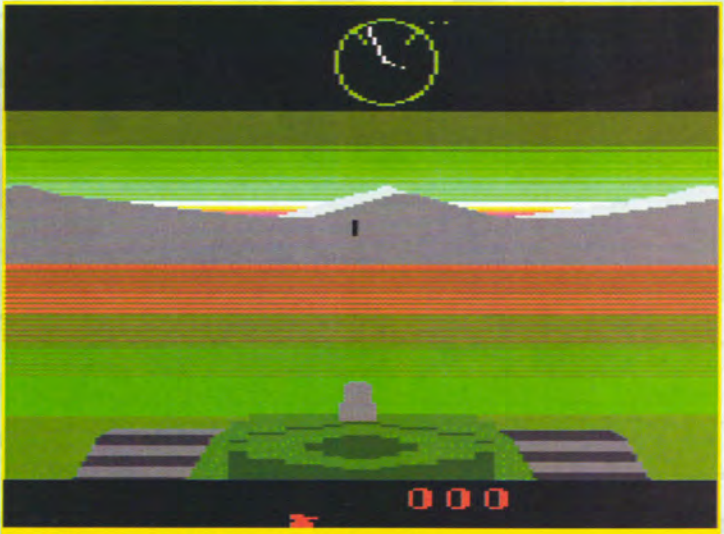
Πρόκειται για το πασίγνωστο παιχνίδι με τα τουβλάκια που πρέπει να σπάσετε με τη ρακέτα σας.



Η εντυπωσιακή εισαγωγή του Centipede.

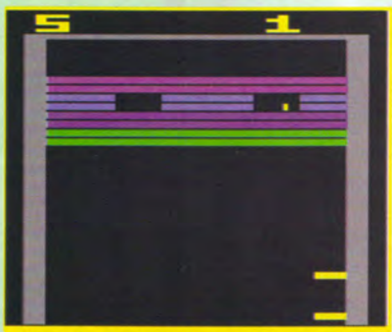


Οι κουκκίδες που βλέπετε είναι... αστεροειδείς!



Το BattleZone ήταν πολύ προχωρημένο για την εποχή του.

Το παιχνίδι αυτό αρχικά είχε παρουσιαστεί στη VCS 2600 κονσόλα.



Το Breakout είναι ένα από τους πρωτοπόρους της ηλεκτρονικής διασκέδασης.

MISSILE COMMAND

Ισως το καλύτερο παιχνίδι της Atari. Θα πρέπει να υπερασπιστείτε τις βάσεις σας από τους επερχόμενους πυραύλους. Βέβαια, χωρίς το trackball του coin-op, υστερεί λίγο στο gameplay.

ASTEROIDS

Από τα πρώτα vector graphics παιχνίδια.

CENTIPEDE

Πρόκειται για διασκευή του Space Invaders.

BATTLE ZONE

Το πρώτο shoot'em up πρώτου προσώπου.
Περιττό να αναφέρω ότι όλα τα παιχνίδια είναι πιστά αντίγραφα των πρωτοτύπων. Επίσης περιλαμβάνουν αρκετά full motion videos με τους δημιουργούς τους.
Μπορεί να μην υπάρχει το εντυπωσιακό interface των Namco Museum ή του Sonic Jam, αλλά τα παιχνίδια που περιλαμβάνονται είναι κλασικά.

info

Σύστημα: Sega Saturn
Κατασκευαστής: GT Interactive
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Κυκλοφορεί
Παίκτες: 1


video
MEGA
games
ΠΑΝΤΑ ΠΡΩΤΟΙ ΜΕ ΝΕΑ ΘΕΜΑ
ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟ
GAMES-PC CD R
ΕΓΓΡΑΦΕΣ ΣΤΟ INTERN
ΠΕΡΙΟΔΙΚΑ ΓΙΑ GAM
ΠΩΛΗΣΕΙΣ-ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ-SERV
Τηλ.- Fax: 031 867339
ΔΕΛΦΩΝ 123-τ.κ. 54 248
ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
megagame@spark.net.gr
www.spark.net/business/megaga
TOMB RAIDER 2
FIFA
PlayStation
PlayStation
PlayStation
MEGA DRIVE
SUPER NINTENDO
PC-CD ROM

COLIN McRAE RA

ΑΥΤΟ ΤΟ ΜΠΛΕ SUBARU ΕΙΝΑΙ ΧΩΡΙΣ ΑΜΦΙΒΟΛΙΑ ΤΟ ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΟ ΠΟΥ ΕΧΕΙ ΕΜΦΑΝΙΣΤΕΙ ΣΕ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΜΕΧΡΙ ΤΩΡΑ - ΜΠΑΡΜΠΑ, ΝΑ ΤΟ ΚΑΝΩ ΕΝΑ ΓΥΡΟ ΣΤΟ ΤΕΤΡΑΓΩΝΟ;

UNDER CONSTRUCTION



Μόλις 4 δευτερόλεπτα και 36/100 μένουν για να καταρρίψουμε το ρεκόρ. Βρουμμμ...


Αυτή η κάμερα κάνει τον έλεγχο κάπως προβληματικό, ιδίως μετά τις πρώτες τούμπες.



Δέστε τις ζώνες σας!

Αναμφισβήτητα ένα από τα καλύτερα και πιο "καυτά" racing του '98. Οπως καταλαβαίνετε, το αγαπημένο σας "PIXEL" δεν μπορούσε παρά να στείλει τον ειδικά εκπαιδευμένο σε επιβίωση, όπλα και μάχη σώμα με σώμα συντάκτη του που, ύστερα από κατασκήνωση τριών ημερών έξω από το αρχηγείο της Codemasters και υπό την απειλή ένοπλης σύρραξης -κοινώς ντου-, κατάφερε να αποσπάσει πολύτιμο χρόνο και πληροφορίες από τον Guy Wilday, κατασκευαστή του παιχνιδιού, για να απαντήσει στις ερωτήσεις μας.

info

Σύστημα: Sony PlayStation
Κατασκευαστής: Codemasters
Παίκτες: 1-2
Ημερομηνία Κυκλοφορίας: Κυκλοφορεί

Φως Στο Τουνελ

Ενα μεγάλο ερώτημα που γεννιέται είναι το τι παραπάνω έχει να προσφέρει το Colin McRae Rally σε κάποιον που έχει ήδη το V-Rally, ένα παιχνίδι που σημείωσε πολύ υψηλές πωλήσεις. Ο Guy πιστεύει ότι ο ρεαλισμός είναι αυτό που θα ωθήσει τους διψασμένους για ταχύτητα να αγοράσουν τον τίτλο. "Το McRae Rally είναι το πρώτο παιχνίδι ταχύτητας που αναπαριστά ατόφια τη φύση του σπορ. Το V-Rally είναι ένα απλό arcade παιχνίδι όπως το Sega Rally. Το κλειδί του playability του παιχνιδιού είναι η ρεαλιστική συμπεριφορά των αυτοκινήτων, για την οποία χρησιμοποιήθηκαν πληροφορίες από τηλεμετρήσεις που πραγματοποίησαν οι κατασκευάστριες εταιρίες των πραγματικών αυτοκινήτων, ώστε να αποδοθεί η αξηθινή αίσθηση. Δεν υπάρχει σύγκριση του CM Rally και των άλλων παιχνιδιών."

Παίζοντας το παιχνίδι σε αυτό το πρώιμο

LLY

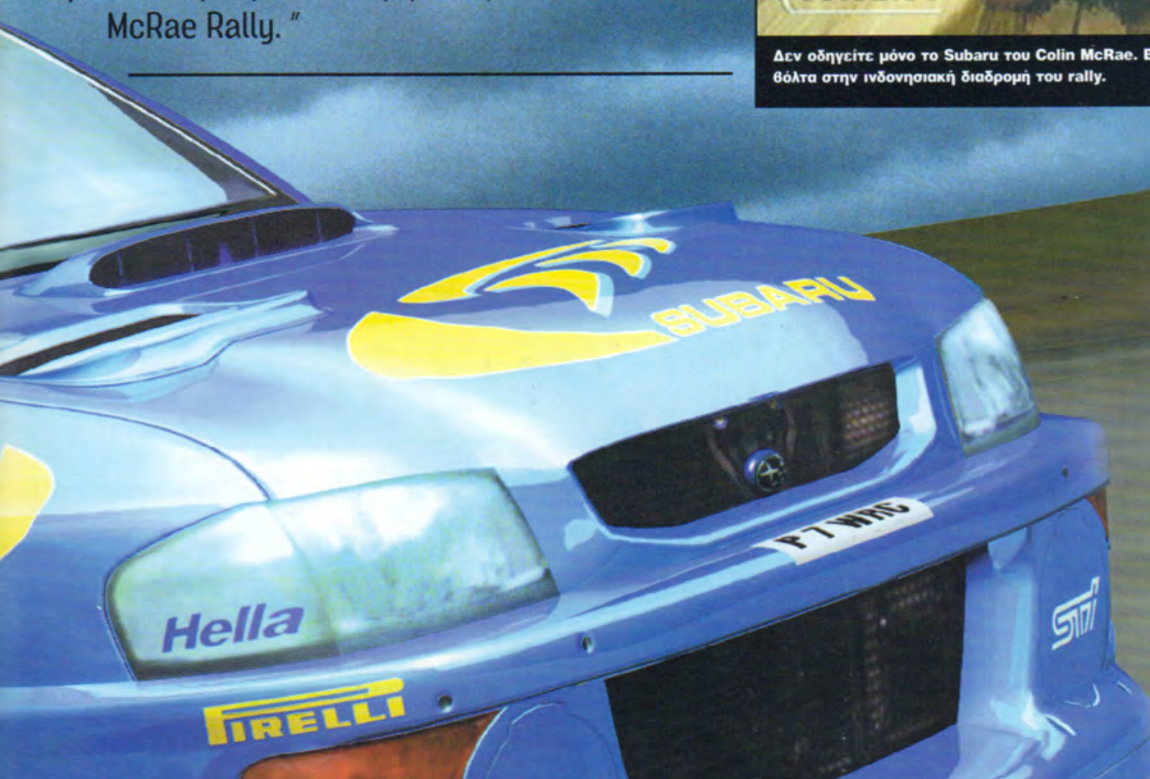


Λίγο αδιάφ(θ)ορη οδήγηση και τα δύο παράθυρα μαζί με όλη την αριστερή πλευρά ανακαινίστηκαν.



Δεν οδηγείτε μόνο το Subaru του Colin McRae. Βγάλαμε αυτό το Megane έξω για μια βόλτα στην ινδονησιακή διαδρομή του rally.

"Η Codemasters πιστεύει ότι κανένα άλλο racing game δεν μπορεί να συγκριθεί με το Colin McRae Rally."



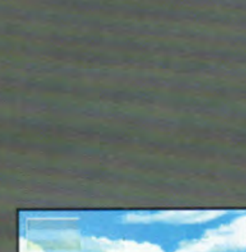


Αυτό το κομμάτι της πίστας είναι το ιδανικότερο μέρος για να εξασκήσετε την ικανότητά σας στο power-slide.



Εντάξει, μπορεί να είναι Skoda (ουστ!), αλλά τα πηγαίνουν καλά σε αυτά τα rally. Βέβαια, είμαστε σίγουροι ότι το ξέρατε ήδη.

στάδιο, ήδη παρατηρούμε την ομαλή κίνηση και τη ρεαλιστική - σε μεγάλο βαθμό - αναπαράσταση των ζημιών που υφίσταται το όχημά σας, όπως σπασμένα φανάρια, παράθυρα κ.λπ.
Η αλήθεια είναι όμως ότι η μηχανή του παιχνιδιού θυμίζει πολύ TOCA. Η Codemasters, βέβαια, ποτέ δεν έκρυψε ότι κάνει χρήση αυτής της πολύ πετυχημένης μηχανής του TOCA.
Ωστόσο άλλαξε κάτι ή αναβαθμίστηκε, τελικά, σε αυτό το νέο παιχνίδι; "Το CM Rally βασίζεται σε πιο βελτιωμένη - δεύτερης γενιάς- μηχανή σε σχέση με το TOCA. Άλλες σημαντικές αλλαγές εντοπίζονται στη χρήση ενός πιο σύνθετου μοντέλου φυσικής αναπαράστασης, το οποίο δίνει πιο ρεαλιστικά το κράτημα των rally αυτοκινήτων. Το παιχνίδι τρέχει σε μεγαλύτερη ανάλυση και μπορεί να χειρίζεται περισσότερα πολύγωνα στο χώρο."





Βροχή, λάσπη και πονηρές στροφές παντού. Ετοιμαστείτε για επικές στούκες (sic), σούζες στη μία ρόδα και dirt-play. Μα ποιος πήγε και έβαλε αυτό το δέντρο μεσ' στη μέση;



Η Κορσική έχει μερικούς δρόμους που θα σας κόψουν την ανάσα. Απορία: Γιατί η Κορσική είναι πάντοτε κίτρινη στα παιχνίδια;



"Μην πατάτε το γρασίδι" λένε και έχουν απόλυτο δίκιο.



Ουπς... ίσως τελικά θα ήταν καλή ιδέα να διαβάσετε όλα τα σχετικά κατεβατά για τον καιρό προτού ξεκινήσετε με ακατάλληλα λάστιχα. Σας το 'παμε.



Οπως και στο TOCA Touring Car Championship, το Colin McRae Rally έχει μία απλή αλλά χρήσιμη κάμερα από το cockpit.



Αυτές οι σκοτεινές ερημιές δεν είναι ό,τι καλύτερο για να περάσετε το βράδυ σας.

Τι Κανει Αυτο Το Κουμπι;

Με τέτοια έμφαση στο ρεαλισμό και με ένα όνομα που σίγουρα θα σπρώξει τις πωλήσεις του παιχνιδιού, σίγουρα θα αναρωτιέστε τι ρόλο έπαιξε ο ίδιος ο Colin McRae στην παραγωγή. Επαιξε πρώιμες εκδόσεις του παιχνιδιού κάνοντας προτάσεις ή ήταν ένας απλός σύμβουλος που έτρεχε σε όλο το κόσμο όσο το παιχνίδι ήταν στη διαδικασία ανάπτυξης; Ο Guy αναφέρεται στο κατά πόσο επηρέασε το παιχνίδι ο διάσημος star:

"Ο Colin McRae και η συνοδηγός του Nicky Grist είχαν ενεργό ανάμειξη από την αρχή ως τα τελικά στάδια. Οι προτάσεις τους ενσωματώθηκαν στο παιχνίδι. Η ευρωπαϊκή έκδοση συμπεριλαμβάνει ακόμη και οδηγίες από τη συνοδηγό, τη Nicky Grist."



Υπάρχει μια μεγάλη οθόνη set-up options ανάμεσα σε κάθε γύρο του rally αν παίζετε στο championship. Παρ' όλο που οι πίστες δεν είναι ακριβή αντίγραφα πραγματικών, έχουν οριστεί σε ρεαλιστικές συνθήκες που περιλαμβάνουν άμμο, χιόνι και γενικά απρόβλεπτο καιρό. Καθώς ένας πραγματικός αγώνας rally εξαρτάται από τα χαρακτηριστικά του αυτοκινήτου, είναι καλό να βλέπεις μια τόσο περιεκτική λίστα από διαθέσιμα αυτοκίνητα. Υπάρχουν στη διάθεσή σας εννιά οχήματα και μόνο μαθαίνοντας τα χαρακτηριστικά του καθενός μπορείτε να πετύχετε.

"Η σωστή επιλογή του αυτοκινήτου είναι κρίσιμο μέρος του παιχνιδιού. Κάθε αυτοκίνητο έχει τα δικά του ξεχωριστά χαρακτηριστικά, τα οποία καθορίζονται προτού ξεκινήσει η πίστα. Για παράδειγμα, η σωστή επιλογή των λάστιχων είναι σωτήρια, ενώ η λανθασμένη θα μπορούσε να είναι καταστροφική."

Γιατι Μαμα;

Η επιλογή της σχολής rally δεν ήταν διαθέσιμη στις υπάρχουσες εκδόσεις του CM Rally. Τι θα προσφέρει στο παιχνίδι όταν αυτό κυκλοφορήσει;

"Ο Colin διδάσκει τα πάντα, από βασικές τεχνικές για ανάποδα τιμόνια και στροφές με χειρόφρενο, μέχρι και τεχνικές απαραίτητες αν θέλεις να οδηγήσεις μια πίστα rally με υψηλές ταχύτητες, όπως την κατανόηση των οδηγιών από το συνοδηγό."

Η Codemasters πάντα με σχολαστικότητα αναλύει με τη χρήση laser τα αυτοκίνητα, κάτι που καθιστά τα μοντέλα στην τελική έκδοση πιο λεπτομερή, πρώτα με το TOCA και τώρα με το CM Rally. Τι τρέχει εδώ;

"Τα αυτοκίνητα αναλύονται με laser επιτυγχάνοντας έτσι απόκλιση της τάξης των 0.025mm από τα πραγματικά μοντέλα. Οταν γίνει αυτό, μειώνουμε τα πολύγωνα στα 450 για το texture mapping και για όλο το παιχνίδι συνολικά."

Εντάξει. Ωστόσο με τον ανταγωνισμό στα παιχνίδια rally συνεχώς να ανεβαίνει, θα θέλαμε να ξέρουμε ποια είναι η γνώμη σας για τα άλλα παιχνίδια που ετοιμάζονται να κυκλοφορήσουν.

"Συγγνώμη, ποια άλλα παιχνίδια είπατε; Παρακολουθούμε και τα άλλα παιχνίδια πάντοτε και να είστε σίγουροι ότι ρίχνουμε μεγάλη βαρύτητα και στους άλλους τίτλους."

Λοιπόν εντάξει, δεν χάνει και τον ύπνο του, αλλά πάντως κρατά ένα επίπεδο. Μείνετε συντονισμένοι για τον επόμενο γύρο!

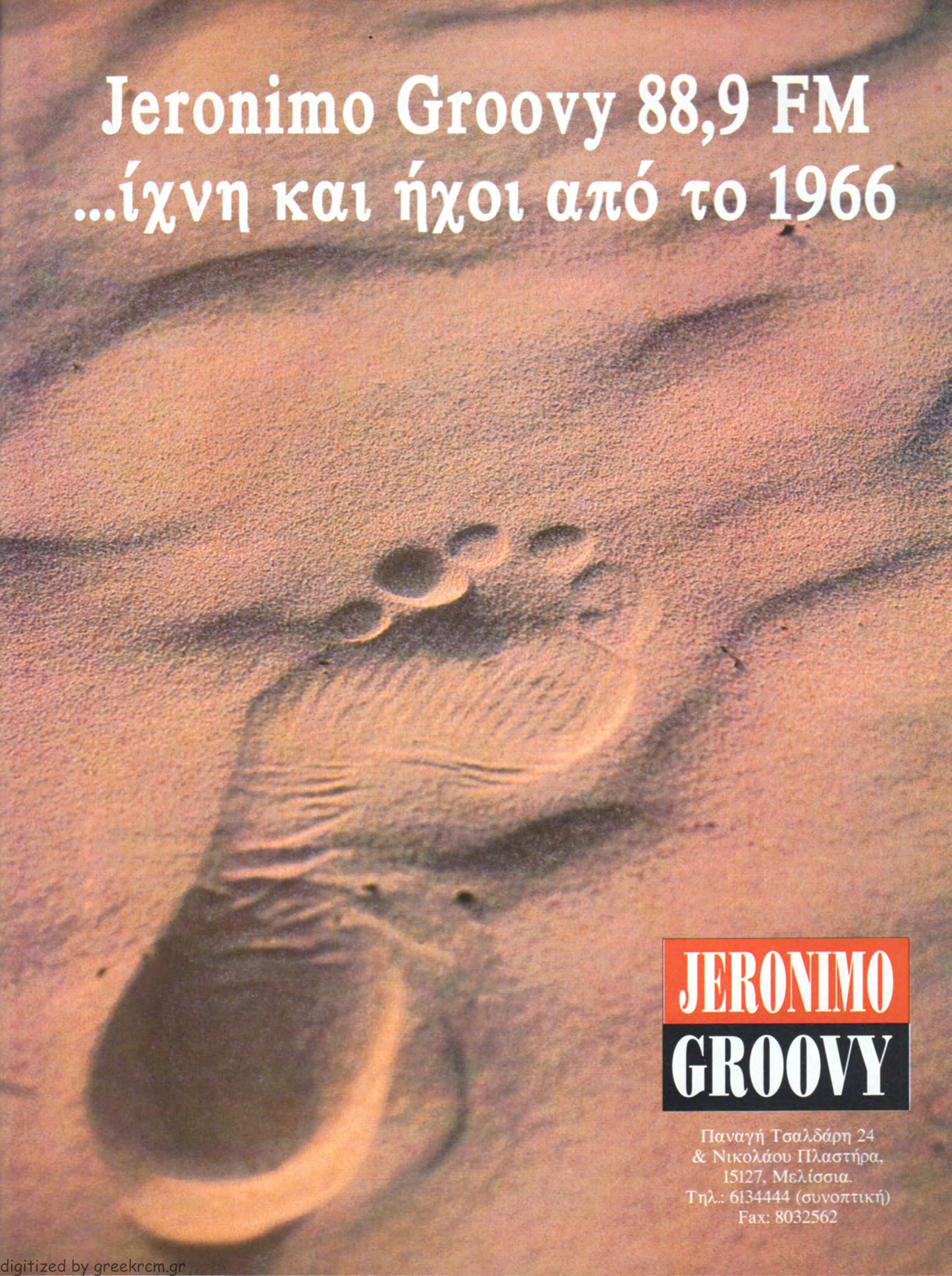


Αλλο ένα παιχνίδι rally με άλματα πάνω από το δρόμο. Μπανάλ.



Αυτά τα δεντράκια είναι απόλυτα στέρεα, οπότε περιορίστε τις βολτούλες έξω από το δρόμο. Πέφτουν όλο επάνω σας.




Jeronimo Groovy 88,9 FM
...ίχνη και ήχοι από το 1966
JERONIMO
GROOVY
Παναγή Τσαλδάρη 24
& Νικολάου Πλαστήρα,
15127, Μελίσσια.
Τηλ.: 6134444 (συνοπτική)
Fax: 8032562

LUCKY LUKE

ΗΤΑΝ ΕΝΑΣ ΦΤΩΧΟΣ ΚΑΙ ΜΟΝΟΣ COWBOY... ΜΕΧΡΙ ΠΟΥ ΑΠΟΦΑΣΙΣΕ ΝΑ ΕΡΘΕΙ ΣΤΟ PLAYSTATION.

Πάμε Dolly!



Με κάτι τύπους σαν κι αυτόν μεγαλώσαμε αφού ο συναγωνισμός του με τον Asterix για τη διεκδίκηση της πρώτης θέσης στην καρδιά μας ήταν πολύ άγριος. Ποιος από εσάς, άραγε, δεν έχει ξεκαρδιστεί με τις περιπέτειες του Lucky Luke;

Ακολουθώντας κατά γράμμα την τακτική των σημερινών παιχνιδιών, το Lucky Luke μας "ταΐζει" με μία εισαγωγή, η οποία -δυστυχώς- δεν είναι κινούμενων σχεδίων αλλά αντίθετα 100% computer graphics, καλλιεργώντας έτσι υποψίες για το πώς ένας χαρακτήρας όπως ο αγαπημένος μας σερίφης μπορεί να μεταφερθεί σε ένα απλό παιχνίδι. Ψάχνοντας, όμως, τον τίτλο λίγο περισσότερο, θα υποστηρίζαμε ότι -για την ώρα, τουλάχιστον- τα πράγματα φαίνονται αρκετά καλά. Ευτυχώς για εμάς, οι φόβοι που γεννιούνται από το στιλ της εισαγωγής αποδεικνύονται αδικαιολόγητοι, καθώς η αίσθηση ότι κινούμαστε μέσα σε κανονικό καρτούν είναι ιδιαίτερα καθαρή. Χαρακτηριστικά αναφέρω ότι, αν και ως επί το πλείστον πολύγωνα, τα γραφικά έχουν ωφελήσει το παιχνίδι. Βλέπετε, οι δημιουργοί του Lucky Luke έχουν φροντίσει -για την ώρα- τα γραφικά να υπάρχουν για να μας απορροφήσουν και όχι για να μας εντυπωσιάσουν. Αυτό σημαίνει ότι δεν θα δείτε ούτε κάτι το συνταρακτικό ούτε κάτι το πρόχειρο που θα χαλάσει το παιχνίδι γενικότερα. Ως προς τη δράση τώρα, αναλαμβάνετε τον έλεγχο του μοναδικού ανθρώπου στη Γη που πυροβολεί πιο γρήγορα από τη σκιά του και προσπαθείτε να συλλάβετε τους αδελφούς Dalton, οι οποίοι -φυσικά- έχουν δραπετεύσει πάλι από τη φυλακή. Βέβαια, συναντάτε τους συγκεκριμένους κακοποιούς σε πολύ λίγες φάσεις, κυρίως ως bosses στο τέλος επιπέδων. Μη βιαστείτε όμως να συμπεράνετε ότι το γεγονός αυτό θα σας επιτρέψει να βαράτε μύγες. Αντίθετα, θα αντιμετωπίσετε αρκετούς φιλόδοξους κακούς, οι οποίοι νομίζουν -τι αφέλεια!- ότι μπορούν να σκοτώσουν έναν θρύλο όπως ο Lucky Luke με δυναμίτες και σφαίρες.

Προκειμένου να σας υποψιάσω για τη συνέχεια το παιχνιδιού, γράφω πως δουλειά σας δεν είναι το να περπατάτε σαν χάνοι, πυροβολώντας απλώς ό,τι κινείται, αλλά το να βγάλετε από τη μέση όσο περισσότερους κακούς μπορείτε εφαρμόζοντας διαφορετικό κόλπο κάθε φορά.

info

Σύστημα: Sony PlayStation
Κατασκευαστής: Infogrames
Παίκτες: 1



Τα σκηνικά σχεδιάστηκαν πρώτα στο χέρι.





Μετά τη σχεδίαση στο χέρι, τα τρισδιάστατα μοντέλα των γραφικών φτιάχτηκαν σε ειδικούς υπολογιστές.



Αλλο ένα σχέδιο από τη διαδικασία κατασκευής.







"Πάμε, Dolly!"



O Lucky Luke συλλαμβάνει, για ακόμη μία φορά, τους Dalton.



Παρά το ότι τα γραφικά είναι πολυγωνικά, παραμένουν πιστά στο comics.





Για να "φάτε", λοιπόν, κάποιον που σας κλείνει το δρόμο, πρέπει να σημαδέψετε "σωστά", ούτως ώστε η σφαίρα σας να εξοστρακιστεί στην καπνοδόχο ενός στάβλου και στη συνέχεια να κόψει το σκοινί ενός γερανού, προκειμένου να απελευθερωθεί στον αέρα ένα τεράστιο κιβώτιο που, με τη σειρά του, θα... ανοίξει το δρόμο σας. Πιστέψτε με, το παιχνίδι είναι γεμάτο τέτοιες περίεργες δυσκολίες, τις οποίες προσωπικά βρήκα άκρως απολαυστικές και πρωτότυπες. Βέβαια, υπάρχουν και πιο περίεργες καταστάσεις. Αναφέρω χαρακτηριστικά αυτή κατά την οποία παίζετε τένις με έναν κακό χρησιμοποιώντας ένα τηγάνι για ρακέτα και κούτσουρα για μπάλα(!). Η ιδέα είναι να... επιστρέψετε στον κακό τα ξύλα που σας πετά και να τον βγάλετε εκτός μάχης μόλις μπορέσετε.

Ο ήχος του παιχνιδιού είναι ατμοσφαιρικός - ειδικά η μουσική του background θα σας εντυπωσιάσει. Η κλασική σύνθεση με κιθάρα, φυσαρμόνικα, banjo και πιάνο που έχουμε συνηθίσει να ακούμε σε επεισόδια του Lucky Luke -και σε γουέστερν γενικότερα- είναι παρούσα και δένει απόλυτα με την εκάστοτε πίστα. Δεν είναι ούτε πολύ κουραστική ούτε πολύ δυνατή. Σε περιπτώσεις, μάλιστα, όπως αυτή μίας πόλης-φάντασμα η μουσική συμβάλλει σημαντικά στην όλη ατμόσφαιρα.



Τα ηχητικά εφέ είναι λίγα και αρκετά απλοϊκά, αλλά οι καλλιτέχνες που έχουν αναλάβει την υλοποίησή τους προσπαθούν -μάλλον επιτυχημένα- να δώσουν βάρος στο αποτέλεσμα και να "βγάλουν" γέλιο. (Περιμένετε μέχρι να ακούσετε τον Ρανταντπλάν να φωνάζει "Checkpoint").

Εκεί που το παιχνίδι δείχνει να θέλει αλλαγές είναι στο χειρισμό. Ενώ, λοιπόν, μερικές σκηνές θα σας προσφέρουν μεγάλη ικανοποίηση, αφού δεν θα δυσκολευτείτε να καταλάβετε τι πρέπει να κάνετε (θα νιώσετε σαν αληθινοί πρωταγωνιστές), μερικές άλλες δεν θα σας αφήνουν περιθώρια να βγάλετε νόημα. Επίσης δεν είναι πάντα ξεκάθαρη η θέση των εμποδίων που συναντάτε, όσο τρέχετε, σε σχέση με εσάς. Η ύπαρξη τέτοιων προβλημάτων είναι ανησυχητική, αφού η όλη εργασία σε αυτά τα μέρη του παιχνιδιού φαίνεται να έχει ολοκληρωθεί. Προφανώς, τέτοια εμπόδια θα περάσουν στην τελική έκδοση του τίτλου.

Σε γενικές γραμμές, το παιχνίδι φαίνεται να βαδίζει επικίνδυνα, γιατί κινείται σε αβέβαιο δρόμο. Προκειμένου να αποδοθεί επαρκώς η δύναμη ενός χαρακτήρα όπως ο Lucky Luke, χρησιμοποιήθηκαν περίεργες ή/και φρέσκες ιδέες. Προσωπικά εκτιμώ ότι θα πετύχει, γιατί απλούστατα είναι πολύ απολαυστικό, τουλάχιστον αφού το συνηθίσετε λιγάκι. Εν αναμονή του ολοκληρωμένου παιχνιδιού λοιπόν, το οποίο πρέπει να "σκάει μύτη" στα μαγαζιά όταν θα διαβάζετε αυτό το preview.

Τα πολυγωνικά γραφικά αποδίδουν το χαρακτήρα του comic.







Οπως πάντα, ο Joe πρώτος και ο Averel τελευταίος.



ΒΟΛΤΑ ΣΤΑ... ΜΑΓΑΖΙΑ!

TELECLUB

Οι γιορτές μπορεί να πέρασαν, αλλά δεν έχει σταματήσει η κυκλοφορία νέων παιχνιδιών για τις πολυαγαπημένες μας κονσόλες. Ετσι, θα πάμε και αυτόν το μήνα μια βόλτα στα μαγαζιά για να βρούμε και να αγοράσουμε ό,τι πιο εντυπωσιακό υπάρχει.

Ο δρόμος μας αυτήν τη φορά μάς έβγαλε στο "Teleclub" της Αργυρούπολης (οδός Γερουλάνου 85, τηλ.: 9946271). Δεν πρόκειται βέβαια για το πρώτο κατάστημα "Teleclub". Εχει προηγηθεί, εδώ και 4 χρόνια, αυτό στο κέντρο της Καλλιθέας, το οποίο εγκαινίασε μια μεγάλη αλυσίδα που σήμερα αριθμεί 23 συνολικά καταστήματα, με φιλοδοξίες να επεκταθεί σε όλη την Ελλάδα και τα Βαλκάνια.

Στην Αργυρούπολη το "Teleclub" διανύει μόλις το δεύτερο μήνα ζωής του, αφού άνοιξε τον Απρίλιο. Σε ένα σύγχρονο και ευχάριστο χώρο ο επισκέπτης μπορεί να δει σε δράση όλους τους πρόσφατους τίτλους της αγοράς ώστε να επιλέξει αυτόν που θέλει. Λίγοι είναι οι κονσολάδες που θα μείνουν ασυγκίνητοι από το θέαμα.

Οι πελάτες του "Teleclub" είναι μεταξύ 15 και 20 ετών. Ωστόσο, όπως μας διαβεβαίωσαν οι υπεύθυνοι του καταστήματος, τα video games δεν είναι προνόμιο μόνο των μικρών σε ηλικία. Παίζουν και οι μεγαλύτεροι παιχνίδια και μάλιστα είναι πολύ ενημερωμένοι για τους νέους τίτλους και δεν παραλείπουν να καταθέτουν συχνά τον οβολό τους για να απολαμβάνουν τις πιο πρόσφατες κυκλοφορίες. Εκτός από τα παιχνίδια, όμως, στο "Teleclub" θα βρείτε περιφερειακά, καθώς και τις δημοφιλέστερες κονσόλες της αγοράς, όλα σε εξαιρετικές τιμές.

Γενικά τα καταστήματα "Teleclub" εμφανίζονται ιδιαίτερα δραστήρια στο χώρο της ηλεκτρονικής διασκέδασης. Σύμφωνα με τους υπευθύνους, φιλοδοξία τους είναι να ταυτίσουν το όνομα "Teleclub" με τα video games. Σε αυτό το πλαίσιο εντάσσεται και η συμμετοχή τους σε σχετικές εκθέσεις καθώς και η διοργάνωση διαγωνισμών. Πέραν αυτών, σε λίγο καιρό ετοιμάζονται να κάνουν ακόμα πιο έντονη την παρουσία τους, με την κατασκευή σελίδας στο Internet και με την τοποθέτηση γιγαντοοθονών σε κεντρικά σημεία.

Ολα αυτά όμως ίσως αφήνουν αδιάφορους

εσάς τους gamers, που εδώ και τώρα θέλετε να βρείτε τις πιο σύγχρονες κυκλοφορίες για να περάσετε καλύτερα την ώρα σας. Αν λοιπόν η ιδέα να κατεβείτε στο κέντρο της Αθήνας για να κάνετε τα ψώνια τις αγορές σας σας κουράζει, το πολύ "φρέσκο" "Teleclub" της Αργυρούπολης θα έχει πολλά να σας προσφέρει. Αρκετά όμως γράψαμε εμείς. Τα υπόλοιπα θα τα μάθετε από τους ίδιους τους ανθρώπους του "Teleclub".







Ας αφήσουμε τον κ. Γιαννακάκη, υπεύθυνο του καταστήματος, να μας μιλήσει για το "Teleclub" της Αργυρούπολης:

Pixel Next Generation: *Τι είναι αυτό που προσελκύει τους gamers στο κατάστημά σας;*
Βασίλης Γιαννακάκης: Οι πολύ καλές τιμές, η άμεση εξυπηρέτηση και η πληρότητα σε τίτλους παιχνιδιών και κονσόλες. Οι gamers στα καταστήματά μας μπορούν να έχουν εξασφαλισμένες τεχνικές λύσεις και άμεση ενημέρωση για αφίξεις νέων τίτλων.

Pixel N.G.: *Ποιες είναι οι σημαντικότερες εξελίξεις της χρονιάς που πέρασε;*
Β.Γ.: Η Sony με το PlayStation εδραιώθηκε στην αγορά παραμερίζοντας δυνάμεις του χώρου όπως η Sega και η Nintendo. Βέβαια, με την εμφάνιση και τη συνεχή ανοδική πορεία του N64, του νέου μηχανήματος της Nintendo, τα πράγματα άρχισαν να διαφοροποιούνται. Αυτό που όλοι περιμένουμε να δούμε είναι το πώς θα διαμορφωθεί η κατάσταση μετά την απάντηση της Sega με την κυκλοφορία του KATANA.

Pixel N.G.: *Ποιες είναι οι σημαντικότερες εξελίξεις που αναμένετε στην αγορά των video games το 1998;*
Β.Γ.: Τα γεγονότα που θα απασχολήσουν την αγορά των video games το 1998 είναι η κυκλοφορία του νέου μηχανήματος της Sega με το όνομα KATANA. Η έκθεση (πρόκειται για την E3) που θα πραγματοποιηθεί στην Atlanta θα αποτελέσει σημείο αναφοράς για εμπόρους και καταναλωτές και σίγουρα θα σηματοδοτήσει όλα τα νέα σχέδια των εταιριών για το τρέχον έτος. Τέλος, το 1998 θα είναι η χρονιά που θα καταστήσει τα video games καταναλωτικό αγαθό, αυξάνοντας την εγκατεστημένη βάση των χρηστών στο ευρύτερο κοινωνικό σύνολο.

Pixel N.G.: *Θα θέλαμε να τοποθετηθείτε στο δίλημμα πολλών gamers: κονσόλα ή PC;*
Β.Γ.: Η απάντηση στο συγκεκριμένο ερώτημα εξαρτάται από τις απαιτήσεις κάθε χρήστη. Η κονσόλα προσφέρει τη δυνατότητα για εύκολη πρόσβαση στο παιχνίδι. Αντίθετα ο υπολογιστής απαιτεί μια χρονοβόρα διαδικασία για το επιθυμητό αποτέλεσμα. Συνεπώς έγκειται στην επιλογή κάθε χρήστη να διαλέξει ανάμεσα στην ταχύτητα της κονσόλας και στις πολλαπλές και ταυτόχρονα χρονοβόρες επιλογές και απαιτήσεις ενός υπολογιστή.

Pixel N.G.: *Πώς αντιμετωπίζετε το γεγονός της μη παράλληλης κυκλοφορίας των τίτλων σε Ευρώπη, Αμερική και Ιαπωνία;*
Β.Γ.: Δεδομένου του ότι ο καταναλωτής έχει πλήρη ενημέρωση για την κυκλοφορία ενός προϊόντος στην αγορά της Ιαπωνίας και της Αμερικής είναι λογικό να προκαλείται ζήτηση για αυτό τον τίτλο και στην ευρωπαϊκή αγορά. Το γεγονός αυτό ωθεί στην εισαγωγή προϊόντων από την αμερικανική και την ιαπωνική αγορά καθώς και σε παράνομες ενέργειες για την εξασφάλιση του τίτλου. Θα ήταν ιδανική λύση, λοιπόν, μια απόφαση των εταιριών για ενιαία κυκλοφορία, όσο και αν φαντάζει αδύνατο τη συγκεκριμένη στιγμή.

welcome to the next generation



PIXEL Next Generation
INFORMATION

Σύστημα: Sony Playstation
Κατασκευαστής: Namco

Single Player | Multiplayer | Dual analoque | Memory Card

THE BIG GAME













Η Nina δίνει ένα μάθημα στον True Ogre.



Πάλι η Nina ρίχνει μία απίθανη κλωτσιά.



Μην υποτιμάτε ποτέ τη δύναμη του διαβόλου!

TEKKEN 3

ΥΠΟΣΤΗΡΙΖΑΝ ΟΤΙ ΔΕΝ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΓΙΝΕΙ... ΤΡΙΧΕΣ! Η NAMCO ΕΠΙΣΤΡΕΦΕΙ ΔΥΝΑΜΙΚΑ ΣΤΟ ΧΩΡΟ ΤΩΝ FIGHTING GAMES, ΓΙΑ ΝΑ ΒΓΑΛΕΙ KNOCK-OUT ΟΛΟΥΣ ΤΟΥΣ ΑΝΤΑΓΩΝΙΣΤΕΣ ΤΗΣ.



Θαυμάστε τα καταπληκτικά εφέ φωτισμού που διαθέτει το Tekken 3.

Φανταστικό! Μόνο αυτή η λέξη θα μπορούσε να χαρακτηρίσει το Tekken 3. Αν δεν σας άρεσαν τα προηγούμενα Tekken, το τρίτο και καλύτερο μέρος της σειράς θα είναι ο λόγος που θα σας κάνει να τα λατρέψετε. Μετά από όλη αυτή την αναμονή και τις λίγες πληροφορίες που μας έφθαναν από τα κεντρικά γραφεία της Namco, το Tekken 3 ξεπέρασε τις προσδοκίες όλων και το PlayStation απέκτησε ένα παιχνίδι-διαμάντι.
Με τα χέρια μας να τρέμουν και γεμάτοι συγκίνηση, τοποθετήσαμε το CD του Tekken 3 στο αμερικανικό PlayStation μας και πατήσαμε το "Power". Με την έναρξη της εισαγωγής όλοι μείναμε κολλημένοι στην οθόνη, μην πιστεύοντας στα μάτια μας με αυτά που βλέπαμε. Τα γραφικά που περνούσαν από μπροστά μας μάς έκαναν όλο και πιο ανυπόμονους να παίξουμε αυτό το παιχνίδι.
Με το που τελείωσε η παρέλαση των εικόνων, μία σκέψη ήρθε στο

"Η εισαγωγή μάς καθήλωσε."



YOU'RE THE BOSS



Αυτοί είναι οι 10 αρχικοί χαρακτήρες του Tekken 3. Το παιχνίδι όμως δεν σταματά εδώ, αφού στη πορεία θα βρείτε και άλλους.

Normal Χαρακτήρες





Το χαρούμενο σκηνικό δεν δημιουργεί φιλειρηνικά αισθήματα στις δύο κυρίες του παιχνιδιού.



Οι Panda και Kuma είναι ολόιδιοι. Ακόμα και το τελικό τους βίντεο είναι ίδιο!



O Gun Jack λιώνει σαν κατσαρίδα τον Yoshimitsu. Αυτός, παρά το εντυπωσιακό του σπαθί, κάθεται και τις τρώει ατάραχος.

Μυαλό όλων: Η τεχνολογία έκανε και πάλι το θαύμα της. Μετά το Resident Evil 2, και το Tekken 3 εμφανίζει μία φανταστική εισαγωγή. Αν μάλιστα κατανικήσετε την επιθυμία να πατήσετε αμέσως το "Start" για να παίξετε και κρατηθείτε ένα λεπτάκι, θα δείτε σε ένα άλλο καταπληκτικό βίντεο τους μαχητές του Tekken 3 να επιδεικνύουν τις κινήσεις και τις ικανότητές τους. Επειτα από όλα αυτά, μπορούμε να ελπίζουμε ότι με τα παιχνίδια που θα δούμε στο μέλλον θα τρίβουμε τα μάτια μας, έχοντας ως δεδομένο ότι δεν έχει κυκλοφορήσει ακόμα τίτλος που να αξιοποιεί τεχνικά σε ποσοστό 100% τις δυνατότητες του PlayStation.

Μεσα Στο Παιχνιδι

Μια ερώτηση που θα έκανε ένας συνηθισμένος fighting game player θα ήταν: "ωραία όλα αυτά, αλλά τι περισσότερο έχει το Tekken 3;". Η απάντηση είναι αποστομωτική. Ηδη από την οθόνη επιλογής μαχητή στο Team Battle mode, καταλαβαίνει κάποιος ότι το παιχνίδι κρύβει πολλά μυστικά. Υπάρχουν πολλά κενά κουτάκια, γεγονός που σημαίνει ότι έχετε να ψάξετε για να βρείτε πάρα πολλούς μαχητές (πάγια τακτική της Namco, για να κρατά το ενδιαφέρον του παίκτη αμείωτο).
Η κυριότερη καινοτομία που διαφοροποιεί το συγκεκριμένο sequel από τα παλαιότερα Tekken είναι τα γραφικά. Από

"Τα γραφικά είναι έξοχα."

το βίντεο της εισαγωγής μέχρι και το βίντεο του τερματισμού, ο παίκτης απολαμβάνει το παιχνίδι. Οι χαρακτήρες είναι αρκετά μεγάλοι και καλοσχεδιασμένοι, με φωτεινά χρώματα στις ενδυμασίες τους. Οι κινήσεις τους, τόσο οι αμυντικές όσο και οι επιθετικές, είναι φανταστικές. Γενικά, τα γραφικά σε όλους τους τομείς έχουν βελτιωθεί. Ολοι οι χαρακτήρες εμφανίζονται αλλαγμένοι. Αξιοπρόσεκτες αλλαγές εντοπίζονται στον Heihachi. Στο πρόσωπό του παρουσιάζονται ρυτίδες που, σε συνδυασμό με τα γκρίζα μαλλιά του, του δίνουν τον τόνο του παλαίμαχου ή -αλλιώς- του μαχητή που έχει γράψει ιστορία στο

TEKKEN BALL MODE

Αφού αποκτήσετε τους εννιά κρυφούς χαρακτήρες, θα σας εμφανιστούν δύο bonus modes. Το πρώτο είναι το Tekken Ball mode. Πρόκειται για ένα παιχνίδι στιλ beach volley, στο οποίο πρέπει να τελειώσετε την ενέργεια του αντιπάλου είτε χτυπώντας τον (αν τον φτάνετε), είτε πετώντας του την μπάλα με δύναμη, είτε στέλνοντας την μπάλα με τέτοιο τρόπο ώστε να μην μπορεί να την αποκρούσει. Διαλέγετε χαρακτήρα και μπάλα (οι βαρύτερες κάνουν μεγαλύτερη ζημιά), και ξεκινάτε να απολαύσετε ακόμη μία καινοτομία της Namco.







O Bryan εφαρμόζει με τον τρόπο του το νόμο.

BIG TEASER

Η εισαγωγή του παιχνιδιού είναι από τις κορυφαίες στο PSX και συγκρίνεται με αυτή του Resident Evil 2.





Η ευκίνητη Julia στέλνει τον Bryan για... βρούβες.


Η νέα κίνηση των πλάγιων βημάτων κάνει το παιχνίδι πράγματι τρισδιάστατο.





Ο Dr B. κρατιέται καλά για τα χρονάκια του!



Ο έρμος ο Bryan τις ξανατρώει' αυτή τη φορά από τον Eddy.



Ενώ οι συμμαθήτριές της διαβάζουν για τις εξετάσεις, η Xiaoyu ρίχνει ξύλο στους δρόμους.

Tekken. Εκτός από τον Heihachi, σαφείς βελτιώσεις έχουν υποστεί οι Paul, Yoshimitsu και Gun Jack. Πριν από τη μάχη οι χαρακτήρες κάνουν μια μικρή προθέρμανση, δίνοντας έτσι ρεαλιστικότερο χαρακτήρα στην αναμέτρηση.

Ενα χαρακτηριστικό της σειράς Tekken είναι το γεγονός ότι ο χειρισμός είναι πολύ φιλικός με τον παίκτη, σε σημείο που ο καθένας θα μπορούσε να πάρει το χειριστήριο του PlayStation στα χέρια του, να πατήσει μερικούς συνδυασμούς πλήκτρων και να δείχνει ότι γνωρίζει το παιχνίδι πολύ καιρό. Το Tekken 3 δεν αποτελεί εξαίρεση. Οι κινήσεις φαίνονται αληθινές και τα combos είναι φανταστικά, παρ' ότι είναι σχετικά δύσκολο να εκτελεστούν. Σίγουρα όμως αυτό δεν θα δυσκολέψει τους νέους παίκτες.



Οι Μαχητες

Αρχικά υπάρχουν 10 διαθέσιμοι μαχητές στο Tekken 3. Τερματίζοντας όμως το παιχνίδι στο Arcade mode με καθέναν από αυτούς, "ξεκλειδώνετε" το μυστικό μαχητή που του αντιστοιχεί. Συνολικά λοιπόν υπάρχουν 20 χαρακτήρες. Τα καλά όμως δεν τελειώνουν εδώ. Νομίζετε ότι οι άνθρωποι της Namco θα άφηναν το ευρύ κοινό των κατόχων PlayStation με παράπονο; Όχι βέβαια. Για αυτό το λόγο, λοιπόν, η Namco πρόσθεσε ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΑ για την έκδοση του PlayStation τρεις κρυφούς μαχητές. Περαιτέρω πληροφορίες για αυτούς θα βρείτε στη συνέχεια. Άλλη βελτίωση αποτελεί το ότι, ενώ το Tekken 2 περιλάμβανε ορισμένα fighting modes, όπως Survival mode, Practice mode, Time Attack & Team Battle mode -τα οποία περιλάμβαναν αποκλειστικά πάλη-, στο Tekken 3 η Namco πρόσθεσε ακόμα δύο modes που ξεφεύγουν λίγο από το στιλ του παιχνιδιού. Πρόκειται για τα Tekken Force mode και Tekken Ball mode. Το πρώτο είναι διαθέσιμο από την αρχή, ενώ το άλλο είναι

P

YOU'RE THE BOSS



Boss Χαρακτήρες



TEKKEN FORCE MODE



Μία από τις καινοτομίες του Tekken 3 αποτελεί το Tekken Force mode. Το Tekken Force mode είναι ένα παιχνίδι του στιλ Fighting Force που περιέχει τέσσερις πίστες. Μπορείτε να επιλέξετε όλους τους διαθέσιμους χαρακτήρες για να συμμετάσχετε σε αυτό. Μέσα στις τέσσερις πίστες τον αντιμετωπίζετε στρατιώτες του Heihachi, οι οποίοι παραδόξως έχουν ονόματα πτηνών! Σε περιπτώσεις απώλειας ενέργειας, στο δρόμο θα βρείτε κοτόπουλα-bonuses, τα οποία θα σας δώσουν τη δυνατότητα να ελπίζετε σε κάτι καλύτερο. Στο τέλος κάθε πίστας αντιμετωπίζετε έναν χαρακτήρα από το παιχνίδι. Θα πρέπει να δώσετε σημασία και στο χρόνο, ο οποίος αυξάνεται κάθε φορά που τελειώνετε την ενέργεια ενός στρατιώτη.





YOU'RE THE BOSS



Οι 3 Κρυφοί Χαρακτήρες
(ΚΑΙ ΠΩΣ ΝΑ ΤΟΥΣ ΑΠΟΚΤΗΣΕΤΕ)



Gon

ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΔΥΟ ΤΡΟΠΟΙ ΝΑ ΤΟΝ ΑΠΟΚΤΗΣΕΤΕ: ΕΙΤΕ ΤΕΡΜΑΤΙΖΟΝΤΑΣ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΜΕ ΤΟΝ GUN JACK ΕΙΤΕ ΝΙΚΩΝΤΑΣ ΤΟΝ ΣΤΟ TEKKEN BALL MODE. ΕΙΝΑΙ ΑΥΤΟ ΠΟΥ ΛΕΜΕ "ΜΙΚΡΟΣ ΑΛΛΑ ΘΑΥΜΑΤΟΥΡΓΟΣ"! ΛΟΓΩ ΤΟΥ ΥΨΟΥΣ ΤΟΥ ΔΕΝ ΦΑΙΝΕΤΑΙ ΙΚΑΝΟΣ ΝΑ ΚΑΝΕΙ ΖΗΜΙΑ ΣΕ ΟΠΟΙΟΝΔΗΠΟΤΕ ΑΝΤΙΠΑΛΟ, ΑΛΛΑ ΓΙΑ ΤΟΝ ΙΔΙΟ ΛΟΓΟ ΟΙ ΑΝΤΙΠΑΛΟΙ ΤΟΥ ΔΕΝ ΜΠΟΡΟΥΝ ΝΑ ΤΟΝ ΧΤΥΠΗΣΟΥΝ ΕΥΚΟΛΑ.

Dr. B



ΑΝ ΚΑΠΟΙΟΙ ΑΝΑΡΩΤΙΕΣΤΕ ΠΟΙΟΣ ΕΙΝΑΙ Ο ΚΥΡΙΟΣ, ΕΝΗΜΕΡΩΤΙΚΑ ΑΝΑΦΕΡΟΥΜΕ ΟΤΙ ΕΙΝΑΙ ΑΥΤΟΣ ΠΟΥ ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΕ ΤΟΝ GUN JACK ΚΑΙ ΕΔΩΣΕ ΣΤΟΝ YOSHIMITSU ΤΟ ΝΕΟ ΣΙΔΕΡΕΝΙΟ ΧΕΡΙ ΤΟΥ. ΓΙΑ ΝΑ ΤΟΝ ΑΠΟΚΤΗΣΕΤΕ, ΘΑ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΤΕΡΜΑΤΙΣΕΤΕ ΤΟ TEKKEN FORCE MODE ΤΕΣΣΕΡΙΣ ΦΟΡΕΣ. ΤΗΝ ΤΕΤΑΡΤΗ ΦΟΡΑ, ΚΕΡΔΙΖΟΝΤΑΣ ΤΟΝ HEIHACHI ΣΤΗΝ ΤΕΤΑΡΤΗ ΠΙΣΤΑ, ΘΑ ΤΟΝ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΕΤΕ. ΝΙΚΩΝΤΑΣ ΤΟΝ, ΤΟΝ ΒΑΖΕΤΕ ΣΤΗ ΛΙΣΤΑ ΤΩΝ ΔΙΑΘΕΣΙΜΩΝ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ ΣΑΣ. ΠΡΟΣΩΠΙΚΑ ΔΕΝ ΘΑ ΣΥΝΙΣΤΟΥΣΑ ΤΟΝ DR BOSKONOVITCH, ΓΙΑΤΙ ΔΕΝ ΕΜΠΝΕΕΙ ΕΜΠΙΣΤΟΣΥΝΗ ΕΝΑΣ ΜΑΧΗΤΗΣ ΠΟΥ ΠΑΛΕΥΕΙ ΜΕ ΕΝΑ ΑΔΕΙΟ ΜΠΟΥΚΑΛΙ ΣΤΟ ΧΕΡΙ ΚΑΙ ΔΕΝ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΣΤΑΘΕΙ ΣΤΑ ΠΟΔΙΑ ΤΟΥ.



Tiger

ΑΥΤΟΣ Ο ΜΑΧΗΤΗΣ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ALTER EGO ΤΟΥ EDDY. ΑΦΟΥ ΤΕΡΜΑΤΙΣΕΤΕ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΜΕ ΤΟΥΣ ΔΕΚΑ ΑΡΧΙΚΟΥΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ, ΔΙΑΛΕΓΟΝΤΑΣ ΤΟΝ EDDY ΜΕ ΤΟ ΤΡΙΓΩΝΟ ΕΜΦΑΝΙΖΕΤΑΙ Ο TIGER. Ο TIGER ΕΜΦΑΝΙΖΕΤΑΙ ΣΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΜΕ ΝΤΥΣΙΜΟ DISCO-70'S ΚΑΙ ΜΑΛΛΙ ΑΦΡΟ. ΕΙΝΑΙ ΑΞΙΟΛΟΓΟ ΤΟ ΟΤΙ ΕΧΕΙ ΔΙΚΟ ΤΟΥ ΤΕΡΜΑΤΙΣΜΟ (ΑΝ ΑΝΑΡΩΤΙΕΣΤΕ ΑΚΟΜΑ ΤΙΝΟΣ Ο ΤΕΡΜΑΤΙΣΜΟΣ ΣΥΜΠΛΗΡΩΝΕΙ ΤΟ ΚΕΝΟ ΣΤΟ ΚΑΤΩ ΑΡΙΣΤΕΡΟ ΜΕΡΟΣ ΤΟΥ THEATER MODE).



H disco ξαναζεί χάρη στις αλά-Τραβόλτα κινήσεις του Tiger. Θαυμάστε τον!



H ωμή δύναμη του Gun Jack ενάντια στην τεχνική του Jin.

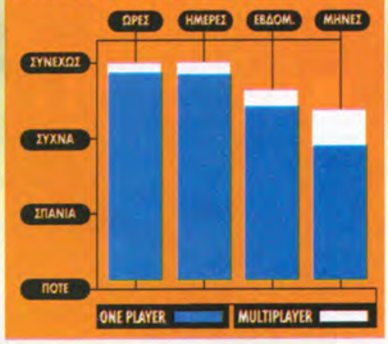


H Julia κοπανάει αλύπητα τη Michelle.

διαθέσιμο μόνο μετά τον τερματισμό του παιχνιδιού με τους 10 αρχικούς μαχητές. Αυτά τα δύο modes δεν διαφοροποιούν πολύ το παιχνίδι αλλά, όπως και να το κάνουμε, υπάρχουν και άλλοι τρόποι να διασκεδάσει κάποιος σε μία κονσόλα εκτός από το να σπάει τα κόκαλα του αντιπάλου σε μια τρισδιάστατη αρένα. Ισως το μοναδικό -από τεχνικής άποψης- αρνητικό του παιχνιδιού εντοπίζεται στα backgrounds. Ηταν φανερό και παλαιότερα ότι κάτι έπρεπε να θυσιαστεί, προκειμένου να υπάρξει μια τέλεια μεταφορά από τα arcades στο PlayStation. Ευτυχώς, παρ' ότι λείπει η λεπτομέρεια, δεν παρατηρείται εύκολα το γεγονός ότι το περιβάλλον είναι σχεδόν επίπεδο. Αυτό συμβαίνει γιατί οι πράγματι εντυπωσιακοί χαρακτήρες δεν θα αφήσουν την προσοχή σας να στραφεί αλλού. Αλλωστε προς την ίδια κατεύθυνση βοηθά η κάμερα, που με τη σειρά της έχει υποστεί σημαντικές αλλαγές. Ετσι, δίνει συνεχώς σφαιρική άποψη της πίστας, ενώ συγκεκριμένα κατά τη διάρκεια ενός combo hit ζουμάρει και ο παίκτης βλέπει καθαρά την κίνηση που εκτελείται. Παίζοντας στο Arcade mode, και αφού αναμετρηθείτε με οκτώ μαχητές, θα πρέπει να αντιμετωπίσετε τους Heihachi, Ogre και True Ogre για να τερματίσετε το παιχνίδι. Εκτός από το χαρακτήρα που "ξεκλειδώνετε" κάθε φορά που τερματίζετε το παιχνίδι, επιπλέον βλέπετε το καταπληκτικό βίντεο τερματισμού του αντίστοιχου μαχητή. Μέσα σε όλα, έρχεται και η μουσική -που είναι διαφορετική σε κάθε πίστα- για να καταπλήξει τους πάντες.



ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



ΓΕΝΙΚΑ

Υπολογίζαμε στην αναρρίχηση του Tekken 3 στην κορυφή των beat'em up μόνο από τους ψιθύρους που ακούγαμε σχετικά με την κυκλοφορία του στο PlayStation. Με την εμφάνιση του παιχνιδιού, δικαιωθήκαμε. Εκτός όμως από εμάς δικαιώθηκε και η Namco, που με αυτόν τον τίτλο της κατάφερε για άλλη μία φορά να ανεβεί στην κορυφή των προτιμήσεων των κατόχων PlayStation.

Συνοπτικά, θα μπορούσε κάποιος να υποστηρίξει ότι το Tekken 3 έχει να παρουσιάσει ό,τι χρειάζεται ένας fighting game player για να ασχοληθεί αρκετά μαζί του αλλά και ό,τι χρειάζεται ένας απλός gamer για να γίνει fan των fighting games. Για καλό και για κακό βάλτε καμιά δραχμή στην άκρη, γιατί ο Σεπτέμβρης δεν είναι μακριά!!!

PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ
ΗΧΟΣ
GAMEPLAY
ΑΝΤΟΧΗ

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ 97%

Διαλύει τον ανταγωνισμό!

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Dead Or Alive
Tekken 2

TEKKEN THEATRE

ΤΟ ΣΥΓΚΕΚΡΙΜΕΝΟ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΔΕΥΤΕΡΟ ΑΠΟ ΤΑ BONUS MODES. ΣΩΖΕΙ ΤΑ ΒΙΝΤΕΟ ΤΟΥ ΤΕΡΜΑΤΙΣΜΟΥ ΚΑΘΕ ΜΑΧΗΤΗ ΚΑΙ ΣΑΣ ΔΙΝΕΙ ΤΗ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΑ ΝΑ ΤΑ ΔΕΙΤΕ ΟΠΟΤΕ ΘΕΛΕΤΕ - ΣΥΝΕΠΩΣ ΚΑΛΟ ΘΑ ΗΤΑΝ ΝΑ ΥΠΑΡΧΕΙ ΜΙΑ MEMORY CARD. ΚΑΘΕ ΦΟΡΑ ΠΟΥ ΤΕΡΜΑΤΙΖΕΤΕ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ, ΣΥΜΠΛΗΡΩΝΕΤΕ ΕΝΑ ΑΠΟ ΤΑ ΚΕΝΑ ΤΟΥ ΣΥΓΚΕΚΡΙΜΕΝΟΥ MODE. ΟΤΑΝ ΣΥΜΠΛΗΡΩΘΟΥΝ ΟΛΑ ΤΑ ΚΕΝΑ ΣΤΟ TEKKEN THEATER MODE, ΘΑ ΣΑΣ ΔΟΘΟΥΝ ΚΑΠΟΙΕΣ ΕΠΙΠΛΕΟΝ BONUS ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ! Η ΠΡΩΤΗ ΕΙΝΑΙ ΤΟ SOUND TEST, ΠΟΥ ΣΑΣ ΠΑΡΕΧΕΙ ΤΗ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΑ ΝΑ ΑΚΟΥΣΕΤΕ ΟΛΑ ΤΑ ΜΟΥΣΙΚΑ ΚΟΜΜΑΤΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ. Η ΔΕΥΤΕΡΗ ΕΙΝΑΙ ΤΟ DISC, ΤΟ ΟΠΟΙΟ ΣΑΣ ΔΙΝΕΙ ΤΗΝ ΕΥΧΕΡΕΙΑ ΝΑ ΔΕΙΤΕ ΜΕ ΕΥΚΟΛΙΑ -ΒΑΖΟΝΤΑΣ ΣΤΟ DRIVE ΤΟΥ PLAYSTATION ΤΟ CD ΤΟΥ TEKKEN Η ΤΟΥ TEKKEN 2- ΤΑ ΒΙΝΤΕΟ ΤΟΥ ΤΕΡΜΑΤΙΣΜΟΥ ΕΚΕΙΝΩΝ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ.







Δεν χρειάζεται να κτυπήσει ο συναγερμός για να εντοπίσετε τα πιο καυτά games



Το μόνο που χρειάζεται να ξέρετε είναι τα Multirama

Γιατί τα Multirama είναι **όλος** ο κόσμος των CD-ROM και των games, με:

- τη μεγαλύτερη συλλογή παιχνιδιών
- όλα τα hit αμέσως μόλις κυκλοφορήσουν
- αποκλειστικότητες
- τις καλύτερες τιμές

Και βέβαια όλα τα computer και περιφερειακά που χρειάζεστε στους πιο άνετους χώρους, με την πιο φιλική εξυπηρέτηση και την τεχνογνωσία των Multirama. Γι' αυτό...



Η ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ ΣΥΛΛΟΓΗ ΜΕ ΤΑ ΠΙΟ ΚΑΥΤΑ SPORT GAMES

Με 8 καταστήματα τα Multirama είναι τώρα ακόμα πιο κοντά σας

ΑΘΗΝΑ

Άλιμος
Βουλιαγμένης 534,
τηλ.: (01) 9966660

Μουσείο
Στουρνάρη 33 & Τζωρτζ,
τηλ.: (01) 3829106

Μελίσσια
Λεωφόρος Δημοκρατίας 36,
τηλ.: (01) 8034850

Περιστέρι
Θηβών 177,
τηλ.: (01) 5781528

Χολαργός-Χαλάνδρι
Λ. Μεσογείων 283,
τηλ.: (01) 6745588

Καλλιθέα
Ελ. Βενιζέλου 146,
τηλ.: (01) 9566127

Ν. Ερυθραία - Κηφισιά
Λ. Κηφισίας 328,
τηλ.: (01) 6233183

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
Τσιμισκή 109,
τηλ.: (031) 256858

ΚΑΙ ΣΥΝΤΟΜΑ ΠΙΟ ΚΟΝΤΑ ΣΑΣ ΜΕ ΝΕΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ

Είτε ξέρεις είτε όχι, έλα και εσύ στα

multirama

ΓΕΡΜΑΝΟΣ

MULTIMEDIA PARK

QUAKE

ΞΗΛΩΣΤΕ ΠΟΡΤΕΣ ΚΑΙ ΠΑΡΑΘΥΡΑ, ΜΑΖΕΨΤΕ ΤΙΣ ΠΡΟΚΕΣ... ΗΡΘΕ Η ΩΡΑ ΓΙΑ QUAKE!!!

Τρόμος...

Ο τοίχος είναι γλοιώδης. Καλύτερα αυτός, όμως, παρά το τέρας που παραμονεύει στη γωνία. Το μόνο που ακούγεται εκτός από την ανάσα του είναι το ρυθμικό πλατσούρισμα των σταγόνων του ιδρώτα που κυλά από το μέτωπό σου. Δεν υπάρχουν περιθώρια για λάθη ούτε όμως και για καθυστέρηση. Ευτυχώς έχεις στη διάθεσή σου το μαγικό δαχτυλίδι που σε κάνει αόρατο. Το φοράς και βγαίνεις από την κρυψώνα σου. Περνάς δίπλα από τον εχθρό σου, που παραφυλά με το αλυσοπρίονο ανά χείρας. Προσπαθείς να κάνεις όσο το δυνατόν λιγότερο θόρυβο, όταν ξαφνικά γυρνά προς το μέρος σου. Το αίμα σου παγώνει - "δεν μπορεί να με είδε...".

Οπως προχωράς, αποκαλύπτεται μια κρύπτη στον τοίχο, η οποία σε δελεάζει με το περιεχόμενό της: μία πανοπλία... Δύσκολη απόφαση! Αν πάρεις την πανοπλία, θα χαθεί η επίδραση του δαχτυλιδιού, χώρια που θα ξυπνήσεις το φύλακά της, που δείχνει όσο απειλητικός του επιτρέπει το τεράστιο μέγεθός του. Δυστυχώς η αναποφασιστικότητά σου έχει τις συνέπειές της. Η επίδραση του δαχτυλιδιού έχει αρχίσει να χάνεται. Πρέπει να φύγεις όσο πιο γρήγορα γίνεται. Δυστυχώς είναι ήδη αρκετά αργά. Μόλις έχεις στρίψει στη γωνία, και η αχλή που σε κάλυπτε εξαφανίζεται.

Με το που πέφτει η ασπίδα σου



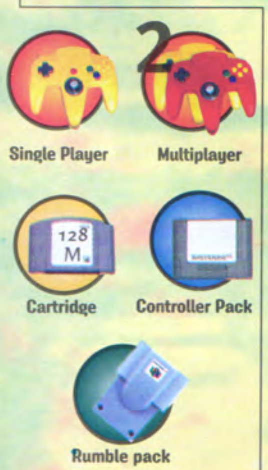
Αυτό είναι το πρώτο μαγικό σύμβολο που θα βρείτε. Για να το πάρετε, θα πρέπει να νικήσετε το θεό του ηφαιστείου.



Ο παίκτης Νο1 προσπαθεί να ανοίξει την πόρτα για να πάρει το ρουκετοβόλο, χωρίς να ξέρει ότι ο παίκτης Νο2 το έχει ήδη και ετοιμάζεται να τον κάνει κονφετί (δεν θα γράψω τα ονόματα - το κεφάλι μου πονά ακόμα!).

PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Nintendo 64
Κατασκευαστής: Midway
Διάθεση: Nortec



Single Player Multiplayer

Cartridge Controller Pack

Rumble pack



Ο ίδιος παίκτης δείχνει στον ίδιο αντίπαλο πώς δουλεύει η καραμπίνα.



Μην ξεχνάτε να κοιτάτε ψηλά. Δεν ξέρετε ποτέ τι σας περιμένει.



Ο Νο1 μπαίνει στον τηλεμεταφορέα και συνειδητοποιεί ότι ο ακατονόμαστος του την έχει στήσει.

Τρομακτικό και γρήγορο, θα σας συναρπάσει!



Μην ξεχνάτε ότι στο Quake οι κακοί μισούν -εκτός από εσάς- και ο ένας τον άλλο. Αφήστε τους "να τα βρουν" μεταξύ τους και μετά κανονίστε το νικητή.

βρίσκεσαι αντιμέτωπος με ένα τεράστιο αραχνοειδές, το οποίο εκτοξεύει εναντίον σου μία αγκαθωτή σιδερόμπαλα που δείχνει ιδιαίτερα απειλητική. Στη βιασύνη σου να χρησιμοποιήσεις το nailgun, περνάς από μια εσοχή του τοίχου χωρίς να δείξεις την απαιτούμενη προσοχή στη σκιά που παραμονεύει. Σε ελάχιστα δευτερόλεπτα ο αέρας έχει γεμίσει από σιδερόμπαλες και δολοφονικές ταβανόπροκες. Ολα δείχνουν ότι θα τα καταφέρεις. Το μόνο κακό είναι ότι με όλη αυτή τη φασαρία ξύπνησε ο φύλακας της πανοπλίας κι έρχεται να καθαρίσει την κατάσταση. Την κατάλληλη στιγμή κάνεις μια προσποίηση προς τα δεξιά και τελικά βουτάς προς τα αριστερά. Το χέρι σου κάνει έναν ανατριχιαστικό ήχο, καθώς χτυπά πάνω σε μια πέτρα - αλλά καλύτερα αυτό παρά η προοπτική να αποκολληθεί ο κορμός από τα πόδια σου.
Με την τελευταία προσποίηση κατάφερες να έχεις και τους δύο εχθρούς μπροστά σου. Τη στιγμή που αλλάζεις το όπλο σου σε thunderbolt, ευχαριστείς τη μοίρα σου και τη μακρόχρονη εκπαίδευση στους πεζοναύτες. Πατάς τη σκανδάλη και ο αέρας γεμίζει από την έντονη μυρωδιά της καμένης σάρκας και τα επιθανάτια ουρλιαχτά των εχθρών σου. Ενα αίσθημα ευχαρίστησης και ηδονής πλημμυρίζει την καρδιά σου ταυτόχρονα με μια καινούρια έκρηξη αδρεναλίνης, καθώς αντιλαμβάνεσαι μία κίνηση πίσω σου. Καθώς προσπαθείς να γυρίσεις κι ενώ το στόμα σου γεμίζει από τη μεταλλική γεύση του φόβου, νιώθεις ένα χτύπημα. Καθώς το κεφάλι σου κυλά προς τα σκαλιά, η τελευταία πληροφορία που φθάνει στον έτοιμο να χυθεί εγκέφαλό σου είναι η εικόνα ενός αρματωμένου ιππότη, ο οποίος βγήκε από την εσοχή που δεν είχες προσέξει κραδαίνοντας ένα τεράστιο σπαθί.

Ο Παράδεισος Μπορεί να Περιμένει, Η Κόλαση Ομως Οχι!

Το Quake κυκλοφόρησε πριν από 2 χρόνια. Από τότε που κυκλοφόρησε πρώτη φορά στα PCs, το 1996, έχει καταφέρει να αποκτήσει φανατικούς οπαδούς. Είναι ίσως το παιχνίδι που έχει συζητηθεί και παιχθεί περισσότερο. Πριν από περίπου 9 μήνες, η κυκλοφορία της δεύτερης συνέχειας της σειράς έκανε τους φίλους του να ριγήσουν από συγκίνηση.
Τώρα το έχουμε και στο N64. Δεν θέλω χαζές



Παρ' ότι ο ακατονόμαστος παίκτης έχει το Ring of Shadows, ο παίκτης No1 δεν αντιμετωπίζει ιδιαίτερες δυσκολίες (ωχ, το κεφάλι μου!).

"Στενές Επαφές"

Η ποιότητα ενός παιχνιδιού της κατηγορίας του Quake μετριέται από τους αντιπάλους που θα συναντήσετε. Ας τους ρίξουμε λοιπόν μια ματιά:

1. Grunts



Οι πρώτοι και ευκολότεροι κακοί που θα συναντήσετε. Θα τους σκοτώσετε με αρκετή άνεση και θα ανταμειφθείτε με πυρομαχικά-δώρο.

2. Rottweiler



Είναι σκυλί. Και, όπως όλα τα σκυλιά, γαβγίζει, ορμά, δαγκώνει και πεθαίνει με μια πιστολιά στα μούτρα. Ουστ, βρωμόσκυλο!

3. Enforcers



Αυτοί είναι τα αφεντικά των Grunts. Μοιάζουν σαν να τρέφονται αποκλειστικά με στεροειδή και κουβαλάνε όπλα laser. Χαιρετήστε τους με το nailgun.

4. Ogre



Οσο βρίσκεστε μακριά του, θα σας πετά χειροβομβίδες. Οταν τον πλησιάσετε, θα προσπαθήσει να χρησιμοποιήσει το αλυσοπρίονό του πάνω στα μέλη σας. Κάνετε κύκλους γύρω του και βαράτε τον με την καραμπίνα.

5. Knight



Κινείται γρήγορα και με χάρη(!), όμως κάνει κακό μόνο από κοντά, αφού χρησιμοποιεί σπαθί. Μερικές κουμπουριές, και πάμε για άλλα...

6. Death Knight



Εκτός από το γεγονός ότι κουβαλά μεγαλύτερο σπαθί από τον ηλίθιο ξάδελφό του, έχει τη δυνατότητα να πετά ενεργειακές βόμβες. Καλές οι ταβανόπροκες αλλά καλύτερες οι ρουκέτες.

7. Scrag



Αυτή η ιπτάμενη αηδία έχει τη συνήθεια να σας πετά τοξική βιοχλαπάτσα. Τίποτα καλύτερο από το nailgun.

8. Zombies



Βρίσκονται παντού, ακόμα και υποβρυχίως. Μην ξοδεύετε καρφιά και σφαίρες, γιατί ξαναζωντανεύουν. Προσπαθήστε να μαντέψετε σε πόσα κομμάτια θα τους διαλύσει μία ρουκέτα.

9. Rotfishes



Περισσότερο ενοχλητικά παρά επικίνδυνα είναι αυτά τα ψάρια. Η καλή η καραμπίνα όλα τα καθαρίζει.

10. Fiends



Τα συγκεκριμένα πλάσματα είναι αρκετά γρήγορα και τους αρέσει να ξύνουν πληγές με τα τεράστια νύχια τους. Κόψτε τους τα χέρια με χειροβομβίδες, ρουκέτες και καρφιά.

11. Vore



Αυτό το υβρίδιο ανθρωποειδές-αραχνοειδές πρέπει να το εξοντώσετε στα γρήγορα είτε με το super nailgun είτε με το thunderbolt. Αν αργήσετε, θα αρχίσει να πετά μπάλες φωτιάς - και το κακό είναι ότι ξέρει σημάδι...

12. Spawn



Είναι πολύ δύσκολο να πετύχετε το εν λόγω μωβ πράγμα μόλις αρχίσει να κινείται. Για αυτό καλύτερα να το χτυπήσετε ενώ κοιμάται.

13. Shambler



Το γεγονός και μόνο ότι οι υπόλοιποι κακοί του κάνουν χώρο πρέπει να σας θορυβήσει. Μην πλησιάζετε και καλυφθείτε μόλις αρχίσει να πετά κεραυνούς. Ρίξτε του με το thunderbolt ή με το super nailgun. Αλλιώς βάλτε το στα πόδια.

"Δείξε μου το φίλο σου, να σου πω ποιος είσαι"

Στη μάχη, ο καλύτερος φίλος του στρατιώτη είναι το όπλο του. Τουλάχιστον έτσι μας μάθαιναν στο στρατό. Πού να 'ξεραν ότι αυτή η συμβουλή θα ήταν τόσο χρήσιμη σε περίοδο ειρήνης!

1. Axe



Αν σας τελειώσουν όλα τα πυρομαχικά, μένετε με αυτό, που αποτελεί άλλωστε το βασικό όπλο σας. Αν βρείτε αντίπαλο στο δρόμο σας, το μόνο που σας μένει να κάνετε είναι reset.

2. Shotgun



Αυτό είναι το βασικό πυροβόλο σας. Απλό στη χρήση, θα σας βοηθήσει αρκετά, αλλά όχι και όταν οι εχθροί αρχίσουν να γίνονται δυσκολότεροι.

3. Double-Barelled Shotgun



Το πάντα κλασικό και αξιόπιστο δίκαννο. Μπορεί να είναι λίγο αργό στο όπλισμα, αλλά είναι αποτελεσματικό.

4. Nailgun



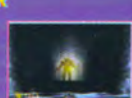
Τώρα ξεκινάνε τα ωραία. Αυτό το "μωρό" ξερνά τεράστια, αρματωμένα καρφιά, που δεν δίνουν και πολλές ευκαιρίες στους αντιπάλους.

5. Super Nailgun



Τετράκαννο. Πετά καρφιά. Υπέροχο. Ισως το όπλο που προσφέρει τη μεγαλύτερη ικανοποίηση. Μόνο που αδειάζει γρήγορα...

6. Grenade Launcher



Οι χειροβομβίδες που πετά έχουν την ικανότητα να αναπηδάνε σε οτιδήποτε άψυχο και να σκάνε μόλις ακουμπήσουν ζωντανό οργανισμό - ακόμα κι εσάς. Προσοχή!

7. Rocket Launcher



Πολύ πιο εύχρηστο και ακριβές από το προηγούμενο. Σημαδεύετε και βαράτε. Το μόνο που χρειάζεται προσοχή είναι η απόσταση ασφαλείας που πρέπει να κρατάτε.

8. Thunderbolt



Για κάποιο διάστημα θα νιώσετε σαν τον Thor, το θεό του κεραυνού. Διαλέξτε τον άτυχο εχθρό και τηγανίστε τον. Προσοχή να μην το χρησιμοποιήσετε κάτω από το νερό.



Η κοκκινίλα που βλέπετε σημαίνει ότι είστε πολύ κοντά στον εχθρό σας.



Ο No1 έχει στήσει μια όμορφη παγίδα στον ακατονόμαστο.

Ερωτήσεις, του στιλ: "αφού βγήκε το Quake 2, γιατί θα πρέπει οι χρήστες του N64 να παίξουν με το πρώτο παιχνίδι;". Πολύ απλά, όταν πρόκειται για το εν λόγω παιχνίδι, δεν χρειάζεται να κάνει κάποιος τέτοιες ερωτήσεις. Οποια έκδοση και να έχει, πρέπει να είναι ευχαριστημένος. Κανονικά, σε αυτό το σημείο (όπως συνηθίζεται σε όλα τα reviews του κόσμου) πρέπει να διαβάσετε την υπόθεση του παιχνιδιού. Επειδή όμως αναφερόμαστε στο Quake, και δεν πρέπει να υπάρχει κανένας που να μην ξέρει το παιχνίδι, θα περάσω κατευθείαν στη συνέχεια... (Ακολουθεί παρένθεση τεράστιων διαστάσεων:)

(Θα ήθελα σε αυτό το σημείο να διαμαρτυρηθώ, όσο έντονα μου επιτρέπει η επισφαλής θέση μου, και να δηλώσω τα εξής: Πονά το κεφάλι μου. Δεν φταίνε ούτε το ξενύχτι ούτε τα ποτά ούτε η αλλαγή του καιρού, γενικά τίποτα που να έχει να κάνει με προσωπικό πρόβλημα υγείας. Ο πόνος αυτός οφείλεται σε καθαρά εξωγενείς παράγοντες, ανεξάρτητους από τη θέλησή μου. Το μόνο λάθος που έκανα ήταν το ότι αγνοούσα πως ο άθλι... αξιότιμος αρχισυντάκτης κάνει συλλογή από μεσαιωνικά όπλα. Το δε χειρότερο από όλα ήταν το ότι δεν ήξερα πως κουβαλά μαζί του μερικά από αυτά για γούρι - έτσι ισχυρίζεται, τουλάχιστον. Οση ώρα λοιπόν καθόμουν αμέριμνος και έγραφα την εισαγωγή του κειμένου που διαβάζετε, καθόταν πάνω από το κεφάλι μου, χωρίς να τον αντιληφθώ. Μόλις λοιπόν διάβασε ότι δεν θα γράψω λεπτομέρειες για την υπόθεση του Quake, αποφάσισε να μου συστήσει τον αγαπημένο του κεφαλοθραύστη. Το κακό είναι ότι δεν αρκέστηκε στις απλές συστάσεις αλλά επέμενε να μου δείξει και τις καταστροφικές συνέπειες που έχει η επαφή του με ανυπεράσπιστα κρανία.)

(Η παρένθεση κλείνει κάπου εδώ, γιατί, αν δεν κλείσει, θα ανοίξει κι άλλο το πονεμένο κεφάλι μου).

Το να παίζει κάποιος Quake είναι σαν να πρωταγωνιστεί σε ταινία φρίκης. Οι προγραμματιστές έχουν κατασκευάσει μια υπέροχη, κλειστοφοβική ατμόσφαιρα, με στοιχειωμένο φωτισμό και γοτθικές λεπτομέρειες. Αν θέλετε να καταλάβετε ακριβώς τι εννοούμε, πρέπει να το παίξετε σε μια τεράστια τηλεόραση, με τον ήχο όσο πιο δυνατά μπορείτε να αντέξετε και με σβησμένα φώτα. Θα πρέπει όμως να ξέρετε ότι δεν μπορείτε να κατηγορήσετε το περιοδικό για αϋπνίες ή λερωμένα εσώρουχα.

Η φιλοσοφία του παιχνιδιού είναι πολύ απλή: Ο μοναδικός καλός είστε εσείς και όλοι οι άλλοι είναι οι κακοί. Μαζεύετε όπλα, πυρομαχικά και καταστρέφετε ό,τι κινείται, προσπαθώντας να παραμείνετε



Χάρη στο δαχτυλίδι ο κακός δεν μπορεί να σας δει. Το τι θα του κάνετε είναι δικό σας θέμα.



Μόλις νικήσετε τον τύπο, το πρώτο μαγικό σύμβολο είναι δικό σας. Πάντως θέλει προσοχή, για να μη γίνετε ψητοί.



Ολως περιέργως, μόλις πεθάνετε μπορείτε ακόμα να κοιτάξετε τριγύρω. Ισως για να δείτε τι σας χτύπησε...



Κατά τη διάρκεια της μάχης μπορείτε να μελετήσετε τα στατιστικά σας.



Αυτά τα zombies δεν ξέρουν ότι στέκεστε μπροστά τους. Ας είναι καλά το δαχτυλίδι.

ζωντανοί. (σημ. αρχ: ΤΗΝ ΥΠΟΘΕΣΗ, ΕΙΠΑΜΕ!)
Λοιπόν, είστε κορυφαίο στέλεχος μιας εταιρίας που ανακάλυψε μια συσκευή που επιτρέπει την τηλεμεταφορά. Μέχρι εδώ καλά. Το κακό είναι ότι μια εχθρική δύναμη με την κωδική ονομασία QUAKE, χρησιμοποιώντας τη δική της συσκευή τηλεμεταφοράς, έχει στείλει έναν αξιοπρόσεχτα μεγάλο αριθμό εξωγήινων στρατιωτών στη Γη.
Η αποστολή σας -αν είστε αρκετά γενναίος ή ηλίθιος να δεχθείτε- είναι να αποκρούσετε αυτή την εισβολή. Η "πόρτα" είναι ακόμα ρυθμισμένη στις συντεταγμένες του κόσμου του Quake. Θα πρέπει λοιπόν να τη βρείτε, να τηλεμεταφερθείτε στον κόσμο αυτό και να αντιμετωπίσετε το κακό στο "γήπεδό" του. (Οσοι φοβούνται να το πούνε τώρα.) Η πρώτη πίστα αφορά την αναζήτηση για την "πόρτα", ενώ όλα τα υπόλοιπα επίπεδα είναι στον άγριο, εξωγήινο κόσμο.
Ολα αυτά μπορεί να φαίνονται σχετικά απλά, όμως δεν είναι. Δεν αρκεί να έχετε τα όπλα σας γεμάτα και να ορμάτε στους εχθρούς. Για να καταφέρετε να επιβιώσετε λίγο περισσότερο και να δείτε το μεγάλο αρχηγό, θα πρέπει να είστε όσο πιο πονηροί και ύπουλοι μπορείτε.
Στο δρόμο θα μαζέψετε διάφορα καλούδια, όπως όπλα, πυρομαχικά και πανοπλίες. Παρ' ότι πολλά από αυτά βρίσκονται σε αφθονία, δεν σημαίνει ότι η ζωή σας θα είναι εύκολη. Τα πράγματι σημαντικά καλούδια του παιχνιδιού απαιτούν πολύ ψάξιμο, όμως θα σας αποζημιώσουν. Μερικά από αυτά είναι: η 100+ ενέργεια (καταναλώνεται πολύ πιο γρήγορα απ' ό,τι φαντάζεστε), το Ring of Shadows που σας κάνει σχετικά αόρατους, το Pentagram of Protection που σας κάνει τελείως αόρατους (τουλάχιστον για κάποιο περιορισμένο χρονικό διάστημα) και το απόλυτο όπλο, το Quad Damage, που μοιάζει με ένα Q και έχει την τετραπλάσια δύναμη πυρός από τη συνολική όλων των άλλων όπλων.
Χάρη στο καταπληκτικά σχεδιασμένο τρισδιάστατο περιβάλλον του παιχνιδιού και τη δύναμη του N64, μπορείτε να κάνετε σχεδόν ό,τι θελήσετε στο παιχνίδι.
Στο Quake υπάρχουν 4 κόσμοι να εξερευνήσετε, καθένας χωρισμένος σε 4-5 επίπεδα. Η δυσκολία του παιχνιδιού αυξάνει προοδευτικά και, όσο προχωράτε, θα βρεθείτε να περιπλανιέστε σε βιομηχανικές εγκαταστάσεις ή σπηλαιώδεις λαβυρίνθους. Στο τέλος κάθε κόσμου σάς δίνεται ένα μαγικό σύμβολο. Μόλις μαζέψετε και τα 4, μπορείτε να ανοίξετε την πέμπτη και τελευταία διάσταση και να βρεθείτε αντιμέτωπος με τον υπεύθυνο αυτού του χάους, τον Shub-Niggurath (όσοι από εσάς έχετε διαβάσει Lovecraft, δεν θα δυσκολευτείτε να καταλάβετε τις επιρροές του παιχνιδιού).



Η βιοχλαπάτσα στο κέντρο της λάβας είναι ο Shub-Niggurath. Ο υπεύθυνος, δηλαδή, για όλα όσα έχετε τραβήξει μέχρι τώρα.

2η γνώμη

Τα φοβερά οπτικά εφέ και η επιβλητική ατμόσφαιρα εντυπωσιάζουν, αλλά το gameplay είναι βαρετό για έναν παίκτη.



Το γεγονός ότι βγήκατε έξω από το κάστρο δεν σημαίνει ότι θα αλλάξουν οι εχθροί.



Αυτή είναι μια καλή ευκαιρία να το βάλετε στα πόδια.



Προκειμένου να φάει κι άλλη στο κεφάλι, ο No1 αφήνεται να πέσει στη λάβα.

ΥΠΑΡΧΕΙ ΚΑΤΙ ΣΑΠΙΟ ΣΤΟ ΒΑΣΙΛΕΙΟ ΤΗΣ ΔΑΝΙΜΑΡΚΙΑΣ

Σίγουρα τα κάστρα και τα μπουντρούμια του Quake τα έχει διακοσμήσει κάποιος ψυχασθενής με εμμονή στα οξέα και τις παγίδες. Δοκιμάστε να στρίψετε λάθος και θα βρεθείτε σε μια αφιλόξενη τρύπα γεμάτη ραδιενεργό γλίτσα, λάβα κ.ά. Εκτός από αυτά, υπάρχουν πατώματα που εξαφανίζονται, γέφυρες που βυθίζονται, τοίχοι που εκτοξεύουν βέλη και πόρτες-παγίδες.







Επιθανάτιες χορευτικές φιγούρες από ένα Ogre.

Citius, Altius, Fortius, Analogicus

Ο αναλογικός μοχλός σάς επιτρέπει να κινείστε με τρομερή ευκολία στο παιχνίδι. Γενικά, το σύστημα χειρισμού μοιάζει πολύ με εκείνο του GoldenEye. Υπάρχει ακόμα η δυνατότητα να ρυθμίσετε τα πλήκτρα όπως εσείς θέλετε. Πολύ χρήσιμο αποδεικνύεται το κάτω-C, με το οποίο σας δίνεται η δυνατότητα να κάνετε άλματα και να ανεβαίνετε στην επιφάνεια όταν κολυμπάτε και δεν θέλετε να πνιγείτε. Το Quake δεν θα προβληματίσει πολύ τη σκέψη σας, καθώς το μόνο που έχετε να κάνετε (εκτός από το να σκοτώνετε οτιδήποτε κινείται) είναι να βρίσκετε τα χρωματιστά κλειδιά των επιπέδων, κρυφές πόρτες, κρυφά περάσματα και διακόπτες.
Κάθε επίπεδο έχει λίγα μυστικά που πρέπει να ανακαλύψετε, όχι μόνο γιατί χρειάζονται για να το ολοκληρώσετε αλλά και γιατί τα δώρα που περιέχουν είναι απαραίτητα, αν θέλετε να προχωρήσετε.
Μόλις συνηθίσετε το σύστημα χειρισμού, δεν θα μπορέσετε να ξεκολλήσετε από την οθόνη. Ενας αρχάριος παίκτης, αν προσέξει λίγο, θα καταφέρει να τελειώσει το παιχνίδι στο επίπεδο με τη μικρότερη δυσκολία. Αυτό όμως δεν σημαίνει ότι θα είναι "μάστορας" του παιχνιδιού. Οσο αυξάνει το επίπεδο δυσκολίας, τόσο το Quake δείχνει το πραγματικό πρόσωπό του, αυτό που το έκανε τόσο διάσημο. Φυσικά δεν πρέπει να ξεχνάμε την επιλογή για δύο παίκτες. Αν βαρεθείτε να παίζετε μόνοι σας, μπορείτε να καλέσετε έναν φίλο, και το παιχνίδι θα αποκτήσει μια τελείως διαφορετική διάσταση.
Το μόνο κακό είναι το γεγονός ότι, αν κάποιος έχει παίξει το παιχνίδι σε PC, θα στεναχωρηθεί με την έλλειψη επιλογής πολλών παικτών. Για όσους δεν ξέρουν, η έκδοση για PC επέτρεπε την ταυτόχρονη συμμετοχή μέχρι και 8 παικτών. Επειδή όμως δεν είναι δυνατόν να παίξουν τόσοι πολλοί με το N64, καλοί είναι και οι 2. Θα προτιμούσαμε 4, όπως και στο GoldenEye, αλλά τι να κάνουμε;



Τα χρωματιστά κλειδιά είναι διάσπαρτα σε όλα τα επίπεδα και ανοίγουν τις πόρτες του... ίδιου χρώματος (elementary, my dear Watson).



Το περίφημο Ring of Shadows.

"Τα 7 Επίπεδα της Κόλασης (παρέα με έναν φίλο)"

Οι προγραμματιστές του Quake έφτιαξαν 7 επίπεδα, για να μπορείτε να κυνηγιέστε με τους φίλους σας και να καταστρέφετε φιλίες που είχαν αντέξει στο πέρασμα του χρόνου. Ας τα γνωρίσουμε λοιπόν με τη σειρά (σε παρένθεση η βαθμολογία, με άριστα το 5):

1. The Place Of Two Deaths (3)

Αυτή η αρένα έχει 2 επίπεδα με στενούς διαδρόμους που δεν προσφέρονται για κάλυψη ή παγίδες. Υπάρχει και μία γέφυρα, η οποία ενεργοποιείται με κάποιο πλήκτρο και δίνει πρόσβαση σε μια πανοπλία.

2. Claustrophobolis (3)

Σκοτεινοί διάδρομοι, κινούμενοι τοίχοι και μία παγίδα από λάβα είναι μερικά από αυτά που θα βρείτε στο συγκεκριμένο επίπεδο.

3. The Abandoned Base (4)

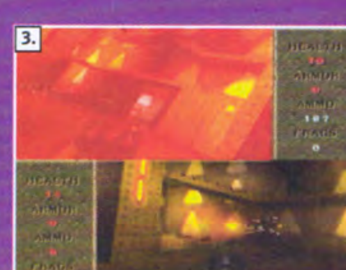
Σε αυτό το επίπεδο υφίσταται αρκετός χώρος για να κρυφτεί αλλά και να χαθεί κάποιος. Υπάρχουν μεγάλες ράμπες, αρκετές θέσεις για ενέδρα και μία τεράστια σκάλα.

4. The Bad Place (5)

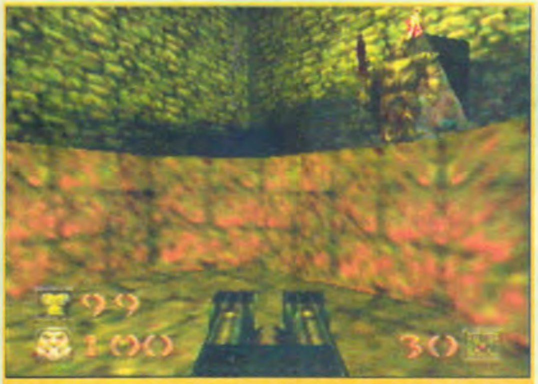
Μία από τις καλύτερες πίστες. Τρεις όροφοι γεμάτοι τηλεμεταφορείς, παγίδες με λάβα και σημεία για να παραμονεύετε το φίλο σας και να χαλάσετε τη φιλία σας.











Ενας Death Knight πάει να το παίξει γενναίος. Ας πρόσεχε!



Αν έχετε μόνο ένα grenade launcher, τότε δεν σας βλέπω καθόλου καλά.



Σπιτικες Συνταγες Με Quake (R)

Η δύναμη του Quake, όπως καταλάβατε (ελπίζω) από το μέχρι τώρα κείμενο, είναι η ατμόσφαιρα που καταφέρνει να δημιουργεί και η "νοημοσύνη" των εχθρών που συναντάτε. Βέβαια δεν φθάνει τη νοημοσύνη των στρατιωτών στα προχωρημένα επίπεδα του GoldenEye, όμως θα απελπιστείτε αρκετές φορές.

Η βασική αδυναμία του παιχνιδιού, όμως, έγκειται στο γεγονός ότι φαίνεται η ηλικία του. Από τότε που πρωτοκυκλοφόρησε, έχουν βγει στην αγορά κάποια άλλα παιχνίδια όπως το Turok, το GoldenEye, ακόμα και το Quake 2, που έχουν προχωρήσει το είδος των shoot'em up πρώτου προσώπου σε νέα επίπεδα. Ισως οι προγραμματιστές έπρεπε να είχαν ακολουθήσει το παράδειγμα των κατασκευαστών του Doom 64 (με επίπεδα κατασκευασμένα ειδικά για την έκδοση του N64) και να μας παρουσίαζαν έναν συνδυασμό από το πρώτο Quake και τη συνέχειά του. Με αυτό τον τρόπο δεν θα γινόταν σύγκριση με την έκδοση για PC.

Τι δείχνει λοιπόν αυτή η σύγκριση; Τα νέα είναι κάτι περισσότερο από καλά: Η έκδοση του Quake για το N64 είναι η καλύτερη από τις αντίστοιχες για όλα τα μηχανήματα όπου έχουν παρουσιαστεί μέχρι σήμερα. Τα γραφικά του ΔΕΝ είναι καθόλου επίπεδα και τα πάντα είναι σχεδιασμένα με φοβερή λεπτομέρεια.

Το σημαντικότερο όμως είναι το πώς παίζει ο τίτλος. Κι εδώ τα νέα είναι ιδιαίτερα ενθαρρυντικά. Το Quake είναι ταχύτατο και η κίνησή του αναδεικνύεται πολύ ομαλή. Δεν κολλά σε κανένα σημείο και οι εχθροί, εκτός από καλά σχεδιασμένοι, επίσης κινούνται πάρα πολύ καλά. Δεν φθάνουν βέβαια το επίπεδο εκείνων του GoldenEye, όμως καταφέρνουν να στοιχειώσουν τις νύχτες σας. Η μουσική -αν μπορεί να χαρακτηριστεί έτσι- αποτελείται από ένα μείγμα κραυγών, αναστεναγμών, αλαλαγμών, πυροβολισμών κ.λπ. Μπορεί όλα αυτά να μην ακούγονται ιδιαίτερα όμορφα, όμως καταφέρνουν να δημιουργήσουν ακριβώς την ατμόσφαιρα που χρειάζεται. Είναι δε φτιαγμένα τόσο καλά, ώστε μπορείτε να καταλάβετε τι σας κυνηγά μόνο και μόνο από το θόρυβο που κάνει.



Αυτό το πλάσμα θέλει ειδική αντιμετώπιση για να σκοτωθεί, αλλά δεν σας λέμε ποια!

Τελικα, Πετυχε Η Συνταγη;

Τα δεδομένα είναι πολύ απλά: Οσοι από εσάς δεν έχετε παίξει την έκδοσή του σε άλλο μηχάνημα και σας αρέσουν τα παιχνίδια του είδους, μην καθυστερείτε άλλο και τρέξτε να το αποκτήσετε. Οι βετεράνοι του είδους θα απογοητευτούν, καθώς εκτός από τα βελτιωμένα γραφικά δεν υπάρχει τίποτα καινούριο.



PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ	●●●●●●●●○○
ΗΧΟΣ	●●●●●●●●○○
GAMEPLAY	●●●●●●●●○○
ΑΝΤΟΧΗ	●●●●●●●●●○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ 88%

Ακόμα πονά το κεφάλι μου.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
GoldenEye, Doom 64, Duke Nukem 64

5. The Cistern (4)

Οι ανοικτοί δρόμοι και οι ράμπες σας κάνουν να αισθάνεστε ευάλωτοι - και είστε! Οσοι θέλουν να κάνουν κολπάκια μπορούν να κολυμπήσουν στους υπονόμους. Ενας διακόπτης θα σας δώσει πρόσβαση σε μια κρυφή περιοχή - εκεί θα βρείτε ένα ρουκετοβόλο και μία 100+ ζωή.



6. The Dark Zone (5)

Η καλύτερη αρένα του παιχνιδιού. Χαμηλός φωτισμός, πολύ λειτουργικές ράμπες, σημεία για καρτέρι, σκοτεινές γωνίες και τηλεμεταφορείς. Στην κεντρική περιοχή υπάρχει ένα υπόγειο κρυφό δωμάτιο, μέσα στο οποίο βρίσκονται τα Thunderbolt και Rings of Shadows.



7. The Court of Death (1)

Η χειρότερη αρένα του Quake. Ο κακός φωτισμός δεν βοηθά να μείνετε πάνω στις στενές ράμπες και πέφτετε συνέχεια στο νερό.



PANZER DRAG

ΟΙ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΕΣ ΤΟΥ ΔΡΑΚΟΥ ΣΥΝΕΧΙΖΟΝΤΑΙ ΣΕ ΤΟΠΟΥΣ ΜΑΚΡΙΝΟΥΣ, ΣΕ ΤΟΠΟΥΣ ΜΑΓΙΚΟΥΣ, ΟΠΟΥ Η ΜΑΧΗ ΑΝΑΜΕΣΑ ΣΤΟ ΚΑΛΟ ΚΑΙ ΤΟ ΚΑΚΟ ΕΙΝΑΙ ΑΝΕΛΕΗΤΗ ΚΑΙ ΚΑΤΑΙΓΙΣΤΙΚΗ. Ο EDGE ΜΕ ΤΟ ΔΡΑΚΟ ΤΟΥ ΒΡΙΣΚΕΤΑΙ ΚΑΠΟΥ ΣΤΗ ΜΕΣΗ: ΓΕΜΑΤΟΣ ΟΡΓΗ, ΟΡΚΙΣΜΕΝΟΣ ΓΙΑ ΕΚΔΙΚΗΣΗ ΑΛΛΑ ΚΑΙ ΕΡΩΤΕΥΜΕΝΟΣ ΜΕ ΤΗ ΧΕΙΡΟΤΕΡΗ ΕΧΘΡΟ ΤΟΥ. 'Η ΜΗΠΩΣ ΤΑ ΠΡΑΓΜΑΤΑ ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΕΤΣΙ;

του Πύργου Κουρκούτα

Edge & Azel





PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Sega Saturn
Κατασκευαστής: Team Andromeda
Διάθεση: Infoworld, τηλ.: 8254726
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Κυκλοφορεί
Παίκτες: 1

Single Player

Τους τελευταίους μήνες θα έχετε προσέξει την υψηλή βαθμολογία που παίρνουν τα λιγοστά πλέον παιχνίδια του Saturn. Είναι πράγματι πρωτόγνωρο, για μια κονσόλα που έχει φθάσει στο τέλος της, να παρουσιάζονται παιχνίδια το ένα καλύτερο από το άλλο. Μετά το X-Men vs Street Fighter, λοιπόν, μόλις κατέφθασε η τρίτη συνέχεια της σειράς Panzer Dragoon.

Η πλειονότητα των κατόχων Saturn έχει ένα από τα δύο ή και τα δύο πρώτα παιχνίδια της σειράς. Για όσους δεν γνωρίζουν τι εστί Panzer Dragoon, θα πρέπει να αναφέρουμε ότι πρόκειται για δύο shoot'em up παιχνίδια με καταπληκτικά γραφικά και μοναδικά για το είδος τους χαρακτηριστικά, τα οποία τα έκαναν κλασικά.

Η Team Andromeda με τα δύο πρώτα Panzer Dragoon είχε δείξει τις αρετές της στο "δύστροπο" hardware του Saturn. Με το Saga πράγματι μας άφησε άφωνους, γιατί πλέον το παιχνίδι είναι ένα action RPG με καταπληκτικά γραφικά και gameplay.

Ο κύριος αρχισυντάκτης στην αρχή ήταν επιφυλακτικός στο να μου αναθέσει το review του παιχνιδιού, αφού είναι γνωστό ότι δεν είμαι φανατικός RPG player. Μετά όμως τις γνωστές απειλές μου για τα δέκα κιλά TNT που θα τοποθετηθούν στο γραφείο σύνταξης του περιοδικού, το θέμα διευθετήθηκε σε δευτερόλεπτα...



Τα μαύρα αρχαία στην Uru. Πρέπει να τα ενεργοποιήσετε.

OON SAGA

"Η πρώτη προσπάθεια της Team Andromeda στο χώρο των RPGs είναι απόλυτα επιτυχημένη."





Μια σχετικά εύκολη μάχη. Απλώς πυροβολήστε τον αρχηγό.



Οπως προανέφερα, το Saga είναι πλέον ένα καθαρό RPG, διατηρώντας όλα τα βασικά χαρακτηριστικά των αρχικών παιχνιδιών. Εσείς θα αναλάβετε το ρόλο του Edge, ο οποίος μαζί με το δράκο του θα πρέπει να περιπλανηθεί σε αχανείς κόσμους αντιμετωπίζοντας αμέτρητους εχθρούς, προκειμένου να φθάσει στους Craymen, στην Αυτοκρατορία, στην Azel και στους Αρχαίους Πύργους. Στην ουσία ο δράκος σας είναι η φυσική προέκτασή σας αλλά και το βασικό όπλο σας.

Η Ιστορια

Κάπου στο μακρινό μέλλον τα πάντα έχουν αλλάξει. Η Γη έχει μεταμορφωθεί σε μια απέραντη έρημο, όμως με αρκετά θαλάσσια τμήματα. Στα έγκατά της υπάρχουν απέραντες εκτάσεις με τα αρχαία χαλάσματα όπου κατοικούσαν οι Υπέρτατες Δυνάμεις. Ο άνθρωπος, θέλοντας να βαδίσει στα χνάρια των θεών, δημιούργησε μεταλλαγμένα πλάσματα, τα οποία ουσιαστικά τον κατέστρεψαν κι έγιναν οι κυρίαρχοι της Γης.
Η Αυτοκρατορία προσπαθεί να φθάσει πρώτη στους Αρχαίους Πύργους, για να αποκτήσει την Υπέρτατη Δύναμη. Βέβαια υπάρχει άλλη μία ομάδα, οι επαναστάτες Craymen, που αποσχίσθηκαν από την Αυτοκρατορία και επίσης αναζητούν τους Αρχαίους Πύργους. Εσείς είστε ο Edge, μέλος της φρουράς ενός αυτοκρατορικού εκσκαφικού site που αναζητεί τα αρχαία. Οι Craymen επιτίθενται στο site, σκοτώνουν το μέντορα του Edge και κλέβουν την Azel, μια μυστηριώδη -αρχαία- κοπέλα, την οποία ερωτεύεται. Ο Edge σώζεται ως εκ θαύματος και ιδιαίτερα με τη βοήθεια του μυθικού δράκου, ο οποίος γίνεται ο αχώριστος σύντροφός του. Από εκεί και πέρα θα πρέπει να πάρει εκδίκηση για το θάνατο του μέντορά του, να βρει την Azel και να μάθει τι συμβαίνει με τα αρχαία.



Μια εντυπωσιακή άποψη της θάλασσας.

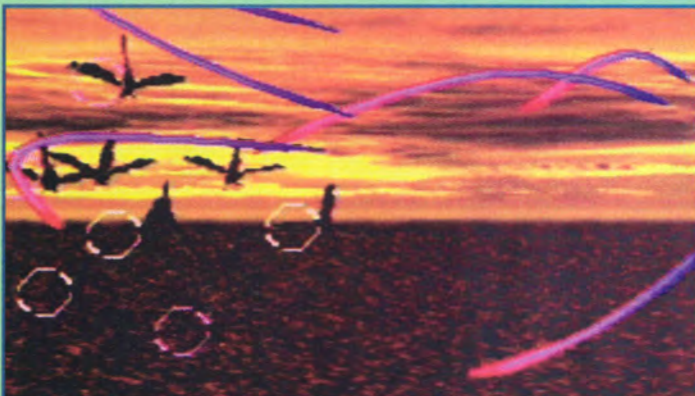
Role Playing Game

Το Panzer Dragoon Saga είναι ένα "καθαρό" RPG, αφού περιλαμβάνει όλα τα απαραίτητα στοιχεία. Ας τα γνωρίσουμε



Ο Edge με ένα κατοικίδιο της Zoah.




Επίθεση με laser από άλλη οπτική γωνία. Και εδώ απλώς φροντίστε να πετύχετε τον αρχηγό του σμήνους.


Μόλις έχετε εξαπολύσει μια επίθεση με berserk.


Εσείς και ο δράκος σας στην κοιλάδα με το εκσκαφικό site.



λοιπόν από την αρχή:

Χάρτης του Κόσμου

Το παιχνίδι οριοθετείται από το Χάρτη του Κόσμου, όπου χαράζεται η πορεία που ακολουθείτε. Εφόσον έχετε πρόσβαση στο χάρτη, μπορείτε να κατευθυνθείτε σε οποιοδήποτε μέρος έχετε περάσει χωρίς κάποιο περιορισμό.

Περιήγηση/Περπάτημα

Υπάρχουν αρκετές περιοχές μέσα στο παιχνίδι όπου πρέπει να περπατήσετε, για παράδειγμα στις πόλεις, τα καραβάνια και τη βάση σας. Εκεί ο Edge μπορεί να συζητήσει με άλλους χαρακτήρες αλλά και να προχωρήσει σε αγοραπωλησίες όπλων, ελιξιρίων που του προσδίδουν διάφορες δυνατότητες -π.χ. αύξηση της ενέργειας- κ.ά.

Πέταγμα

Το πέταγμα με το δράκο σας κυριαρχεί στο παιχνίδι, καθώς υπό τη συγκεκριμένη κατάσταση γίνονται οι μάχες.

Μάχη

Οταν ο Edge, ενώ βρίσκεται στον αέρα, πλησιάσει κάποιον εχθρό, τότε αυτόματα περνά στην κατάσταση μάχης. Οπως συμβαίνει επίσης στο Final Fantasy VII και στο Grandia, υπάρχει συγκεκριμένη σειρά με την οποία γίνεται η μάχη. Περισσότερα θα δούμε στη συνέχεια.

Βασικός Χειρισμός

Ο χειρισμός του Saga είναι πολύ απλός και ουσιαστικά γίνεται από δύο πλήκτρα. Στην πραγματικότητα, υπάρχουν ο χειρισμός περιήγησης/πετάγματος και ο χειρισμός μάχης.
Στην πρώτη περίπτωση χρησιμοποιείται η τεχνική lock-on, η οποία ενεργοποιείται πατώντας το "A" ή το "C" πλήκτρο. Από εκεί και πέρα, όταν ο κέρσορας περάσει από κάποιο αντικείμενο ή άνθρωπο, εμφανίζεται η ένδειξη "Far/Near", ανάλογα με την απόσταση από το αντικείμενο στην οποία βρίσκεται ο Edge. Μόλις πλησιάσετε και κάνετε κλικ στο αντικείμενο, εμφανίζονται οι διαθέσιμες επιλογές. Ενώ πετάτε, υπάρχουν περισσότερες διαθέσιμες ενέργειες:

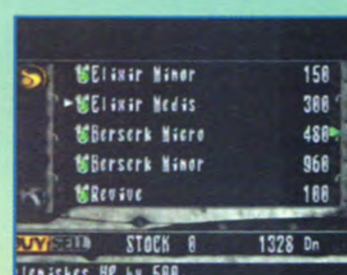
Enter

Εμφανίζεται όταν βρίσκεστε μπροστά από περάσματα και πόρτες.

Access

Εμφανίζεται όταν βρίσκεστε κοντά σε μονόλιθους και άλλα παρόμοια


Μια πολύ χρήσιμη επίσκεψη στο... παντοπωλείο της γειτονιάς σας.



Η λίστα με τα προς πώληση αντικείμενα.

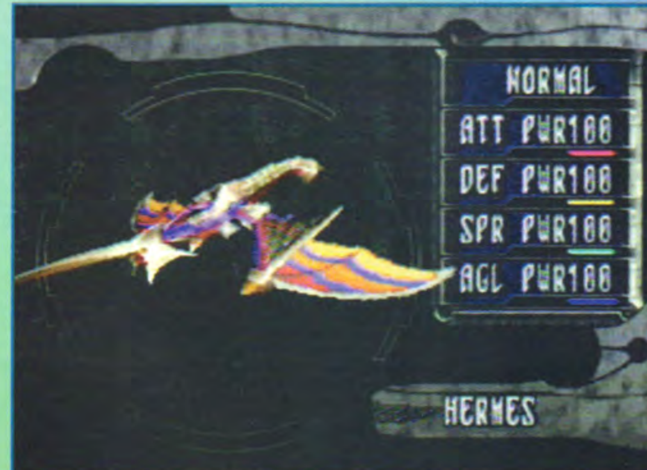




Berserk laser storm και δεν μένει τίποτα στο διάβα σας.



Μόλις φτάσατε στην πόλη της Zoah. Πρόκειται για κομβικό σημείο στο παιχνίδι.



Από εδώ αλλάζετε τον τύπο του δράκου σας.



Η επίσκεψη στο Camp σας αναζωογονεί, ενώ μπορείτε να παίξετε και με το δράκο σας.



Ο χάρτης του κόσμου.

αντικείμενα. Χρησιμοποιείται κυρίως για να σώσετε τη θέση σας.

Break
Εμφανίζεται σε αντικείμενα που μπορούν να σπάσουν. Πρόκειται για πολύ χρήσιμη ενέργεια, αφού με αυτό τον τρόπο μαζεύετε διάφορα "καλούδια".

Caution
Εμφανίζεται σε αντικείμενα που δεν υπάγονται σε κάποια από τις ανωτέρω κατηγορίες.

Σύστημα Μάχης

Πρόκειται για την "καρδιά" του Panzer Dragoon Saga, καθώς είναι αυτό που έχει αλλάξει από τα παλιότερα Panzer και δίνει στο Saga το χαρακτηρισμό RPG.
Τα βασικά χαρακτηριστικά της μάχης είναι τρία. Το πρώτο είναι το γεγονός ότι οι μάχες συμβαίνουν σε πραγματικό χρόνο, κάτι που σημαίνει ότι οι σωστές κινήσεις θα πρέπει να γίνουν στο σωστό χρόνο. Το δεύτερο αφορά στη θέση που έχει ο δράκος σας απέναντι στον εχθρό (και μπορούμε να υποστηρίξουμε ότι είναι το Α και το Ω στις αναμετρήσεις σας". Το τρίτο χαρακτηριστικό έχει να κάνει με τις επιθέσεις, οι οποίες εναλλάσσονται. Δηλαδή, πρώτα επιτίθεστε εσείς, μετά ο εχθρός κ.ο.κ. Στη διάθεσή σας έχετε τα εξής όπλα: πολλαπλές βολές laser, μονή βολή, berserk και διάφορα αντικείμενα που μπορούν να χρησιμοποιηθούν στις επιθέσεις σας. Για να πραγματοποιήσετε μια επίθεση, θα πρέπει οι τρεις μπάρες ενέργειας - που βρίσκονται στο κάτω μέρος της οθόνης μάχης- να είναι γεμάτες. Για να εξαπολύσετε επιθέσεις με laser ή με βολές, θα πρέπει τουλάχιστον μία μπάρα ενέργειας να είναι γεμάτη. Αλλά για να εξαπολύσετε μια επίθεση με berserk, θα πρέπει να έχετε γεμάτες και τις τρεις μπάρες. Περιττό να αναφέρω το ότι μετά κάθε επίθεση αδειάζει η μπάρα ενέργειας - η οποία γεμίζει ξανά αν μείνετε ακίνητοι. Το πόσο αποτελεσματικές θα είναι οι επιθέσεις σας εξαρτάται από το επίπεδο όπου βρίσκεται ο δράκος σας. Κάθε φορά που εξοντώνετε έναν εχθρό αποκτάτε εμπειρία (exp) αλλά και χρήματα (dyne). Μόλις φθάσετε σε συγκεκριμένο βαθμό εμπειρίας,



Μία από τις περιπλανήσεις σας στη Zoah.



Καλό θα ήταν να φύγετε από την κόκκινη περιοχή το συντομότερο δυνατό.





ΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ

Edge



ΠΡΟΚΕΙΤΑΙ ΓΙΑ ΤΟΝ ΚΥΡΙΟ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ ΤΟΥ PANZER DRAGOON SAGA. ΕΙΝΑΙ ΕΝΑ ΟΡΦΑΝΟ ΠΑΙΔΙ ΠΟΥ ΕΧΕΙ ΑΝΑΘΡΑΦΕΙ ΑΠΟ ΤΗ ΦΥΛΗ ΤΩΝ ΚΥΝΗΓΩΝ. ΖΕΙ ΣΕ ΕΝΑ ΕΚΣΚΑΦΙΚΟ SITE ΤΗΣ ΑΥΤΟΚΡΑΤΟΡΙΑΣ, ΟΠΟΥ ΔΕΧΕΤΑΙ ΤΗΝ ΕΠΙΘΕΣΗ ΤΩΝ CRAYMEN. ΣΤΗΝ ΕΙΣΒΟΛΗ ΟΙ CRAYMEN ΣΚΟΤΩΝΟΥΝ ΤΟΝ ΠΝΕΥΜΑΤΙΚΟ ΠΑΤΕΡΑ ΤΟΥ ΚΑΙ ΑΠΑΓΑΓΟΥΝ ΜΙΑ ΜΥΣΤΗΡΙΩΔΗ ΚΟΠΕΛΑ ΑΠΟ ΤΑ ΑΡΧΑΙΑ ΕΡΕΙΠΙΑ. Ο EDGE ΘΕΤΕΙ ΩΣ ΣΚΟΠΟ ΤΗΣ ΖΩΗΣ ΤΟΥ ΝΑ ΜΑΘΕΙ ΤΙ ΣΥΜΒΑΙΝΕΙ ΜΕ ΤΑ ΑΡΧΑΙΑ ΚΑΙ ΤΗΝ ΚΟΠΕΛΑ ΑΛΛΑ ΚΑΙ ΝΑ ΠΑΡΕΙ ΕΚΔΙΚΗΣΗ ΓΙΑ ΤΟ ΧΑΜΟ ΤΟΥ ΛΟΧΑΓΟΥ ΤΟΥ ΚΑΙ ΠΝΕΥΜΑΤΙΚΟΥ ΠΑΤΕΡΑ ΤΟΥ.

Azel



ΠΡΟΚΕΙΤΑΙ ΓΙΑ ΤΟ ΜΥΣΤΗΡΙΩΔΕΣ ΚΟΡΙΤΣΙ ΑΠΟ ΤΗΝ ΑΡΧΑΙΑ ΕΠΟΧΗ ΠΟΥ ΑΠΑΓΑΓΟΥΝ ΟΙ CRAYMEN ΑΠΟ ΤΟ ΕΚΣΚΑΦΙΚΟ SITE ΤΟΥ EDGE. Ο ΛΟΓΟΣ ΤΗΣ ΑΠΑΓΩΓΗΣ ΕΙΝΑΙ ΑΓΝΩΣΤΟΣ... Η ΙΔΙΑ ΔΕΝ ΘΥΜΑΤΑΙ ΤΙΠΟΤΑ ΑΠΟ ΤΟ ΠΑΡΕΛΘΟΝ ΤΗΣ ΚΑΙ ΑΚΟΛΟΥΘΕΙ ΠΙΣΤΑ ΤΙΣ ΕΝΤΟΛΕΣ ΤΩΝ CRAYMEN. ΕΙΝΑΙ ΤΟ "ΚΛΕΙΔΙ" ΓΙΑ ΤΗΝ ΚΑΤΟΧΗ ΤΩΝ ΑΡΧΑΙΩΝ ΔΥΝΑΜΕΩΝ, ΟΠΟΤΕ ΑΠΟΤΕΛΕΙ ΤΟ "ΜΗΛΟ ΤΗΣ ΕΡΙΔΟΣ". ΑΡΑΓΕ ΘΑ ΕΙΝΑΙ Η ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ ΕΧΘΡΟΣ Ή Η ΠΙΣΤΟΤΕΡΗ ΣΥΜΜΑΧΟΣ ΤΟΥ EDGE;



Μια άποψη της ερήμου Caril. Μόλις έχετε αποκτήσει το χάρτη της περιοχής.

ανεβαίνετε επίπεδο εσείς και ο δράκος σας - άλλο ένα σημείο-κλειδί στην περιπέτεια. Οσο αυξάνει η εμπειρία σας αυξάνει και το εύρος των Hit Points (HP) αλλά και των Berserk Points (BP). Τα HP επηρεάζονται από τις επιθέσεις που δέχεστε αλλά μπορείτε να τα αναπληρώσετε με τα μαγικά ελιξίρια, τα οποία είτε αγοράζετε είτε συλλέγετε από τις διαδρομές σας. Τα berserk points μειώνονται ανάλογα με τη χρήση που κάνετε, ενώ επίσης αναπληρώνονται όπως τα HP. Οταν τα HP φθάσουν στο μηδέν, εμφανίζεται μια γνώριμη κόκκινη οθόνη και... Game Over! Ετσι, ενώ ξεκινάτε με 400 HP και 100 BP, ανάλογα με το επίπεδό σας μπορείτε να φθάσετε σε περισσότερα από 2.000 HP και πάνω από 500 BP.



Στις συμπλοκές με τους εχθρούς, ειδικά με την Azel, θα παρατηρήσετε πόσο αποτελεσματικά είναι τα εχθρικά berserks εναντίον σας. Οι δικές σας πνευματιστικές δυνατότητες εξαρτώνται και από το μοντέλο του δράκου που θα επιλέξετε κατά τη διάρκεια των αναζητήσεών σας. Ο δράκος μπορεί να μεταλλάξει τη γενετική δομή του ανά πάσα ώρα και στιγμή και να δώσει έμφαση σε συγκεκριμένα χαρακτηριστικά. Συγκεκριμένα, μπορείτε να δώσετε έμφαση στις επιθετικές, αμυντικές, πνευματιστικές δυνάμεις σας καθώς και στη δύναμη ευκινησίας. Οπως προανέφερα, οι ανωτέρω αλλαγές μπορούν να γίνουν οποτεδήποτε, έτσι, αν έχετε να αντιμετωπίσετε κάποιο ζόρικο αντίπαλο, καλό είναι να αυξήσετε τις αμυντικές δυνάμεις σας κ.ο.κ. Εδώ αξίζει να αναφερθεί ότι ανάλογα με το μοντέλο του δράκου που επιλέγετε αποκτάτε τα ανάλογα berserks. Οπως καταλαβαίνετε, είναι πολύ σημαντική η επιλογή της μορφής του δράκου για την εξέλιξη της περιπέτειας.

Γραφικα - Ηχος - Gameplay

Τα τέσσερα CDs είναι γεμάτα από καταπληκτικά γραφικά και ανάλογους ήχους και μουσικές επενδύσεις. Τα γραφικά του Panzer Dragoon Saga βρίσκονται μια κλάση υψηλότερα από εκείνα στα προηγούμενα παιχνίδια της σειράς. Κατά τη διάρκεια των περιπετειών του Edge, υπάρχουν δεκάδες FMV σκηνές με τρομερό animation. Τα FMV καταλαμβάνουν μικρό μέρος της οθόνης (όπως στο Enenmy Zero), ενώ κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού το πεδίο δράσης μεγαλώνει - αλλά δυστυχώς δεν γίνεται full screen. Η Team Andromeda ακολούθησε τα χνάρια



Μερικοί εύκολοι αντίπαλοι...



Η Azel με τον Azel Dragon.



Ενα αρχαίο όχημα πτήσης.



Λίγο πριν από την καταιγίδα.



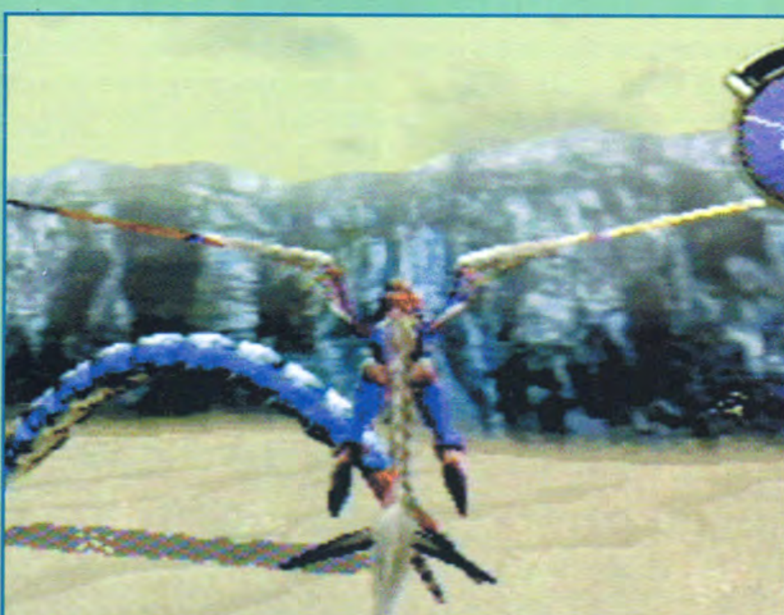




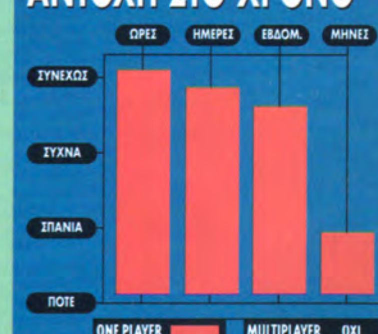
των Travellers Tales, αφού τα εφέ διαφάνειας στις θάλασσες είναι εντυπωσιακότατα και ρεαλιστικά. Επίσης η κίνηση του πεζού Edge είναι αρκετά ρεαλιστική. Το σενάριο του Saga είναι ιδιαίτερα καλοδουλεμένο και σε συνδυασμό με τις FMV σκηνές και τη μουσική επένδυση σας μεταφέρει απόλυτα στην ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Η χρήση της ιαπωνικής γλώσσας από τους χαρακτήρες πράγματι προσθέτει αρκετούς πόντους στην ατμόσφαιρα του παιχνιδιού - και ας μην καταλαβαίνουμε τι λένε. Βέβαια υπάρχουν αγγλικοί υπότιτλοι, οι οποίοι λύνουν αυτό το πρόβλημα. Η σταδιακή αύξηση του βαθμού δυσκολίας απαιτεί την ανάπτυξη ειδικών τακτικών επίθεσης αλλά και χρησιμοποίησης των δυνάμεων του δράκου. Σε συνδυασμό με το καλοδουλεμένο σενάριο αλλά και με τους διάσπαρτους γρίφους, τα εν λόγω στοιχεία πράγματι εκτοξεύουν το gameplay σε επίπεδα βαθμολογίας της τάξης του 95% και άνω. Ο λόγος που το προηγούμενο ποσοστό δεν φθάνει το 100% είναι μερικές μικρές "ατέλειες" που εντοπίζονται στους μονόλιθους σωσίματος, οι οποίοι δεν είναι σωστά κατανεμημένοι, αφού δεν υπάρχουν εκεί όπου θα έπρεπε. Για παράδειγμα, εκεί όπου φθάνετε στα πλοία των Craymen -λίγο πριν από το τέλος του πρώτου CD-, σπαταλάτε πολλή ώρα για να τα βγάλετε από τη μέση, ενώ αμέσως μετά αντιμετωπίζετε την Azel με τον Atolm Dragon. Φυσικά στην αρχή χάνετε, και άντε πάλι από την αρχή με τους Craymen. Ως άλλη μία ατέλεια μπορεί να χαρακτηριστεί το γεγονός ότι ουσιαστικά ο δράκος


Από τον κύριο της φωτογραφίας θα μάθετε αρκετά πράγματα.

με τον Edge αποτελούν μία οντότητα, αλλά το ίδιο συμβαίνει και με τους άλλους δράκους που θα συναντήσετε. Θέλω για άλλη μία φορά να δώσω τα εύσημα στην Team Andromeda. Κατάφερε να δημιουργήσει ένα RPG game, βασισμένο στη "θρυλική" σειρά Panzer Dragoon, που μπορεί να παιχθεί από οποιονδήποτε gamer, ακόμη και από αυτόν με απολύτως καμιά εμπειρία σε RPGs. Βέβαια και ο έμπειρος παίκτης δεν θα περάσει εύκολες στιγμές. Γιατί μπορεί τα πρώτα δύο CDs να τελειώνουν σχετικά γρήγορα, αλλά από εκεί και πέρα τα πράγματα είναι δύσκολα και συνάμα εντυπωσιακά, αν κρίνουμε από το τέταρτο CD. Αν έχετε Saturn, πρέπει να αποκτήσετε αυτό το παιχνίδι.


Πάλι στην έρημο Caril, ακολουθώντας ένα σκουλήκι.

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ





PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●●●●●
ΗΧΟΣ ●●●●●●●●●○
GAMEPLAY ●●●●●●●●●○
ΑΝΤΟΧΗ ●●●●●●●●●○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ **98%**

Θα κολλήσετε!

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Grandia Shining Force 3







DEAD OR ALIVE

Η ΝΕΑ ΓΕΝΙΑ ΣΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΟΥ ΕΙΔΟΥΣ. ΝΑ ΠΟΙΟ ΕΙΝΑΙ ΤΟ DEAD OR ALIVE!

Φεμινιστική επίθεση

Γιατί δεν μοιάζουν τα παιχνίδια στις κονσόλες σας με τα κλωνοποιημένα αδελφάκια τους στα arcade μηχανήματα; Λοιπόν, ένας βασικός λόγος είναι η διαφορετική ανάλυση, στην οποία οφείλονται οι διαφορές στην εμφάνιση των γραφικών. Μία άλλη αιτία αφορά στο μαγικό χεράκι των προγραμματιστών. Το PlayStation, για παράδειγμα, αν και είναι εφοδιασμένο με ένα εξαιρετικό mode υψηλής ανάλυσης, δεν έχει να παρουσιάσει τα ανάλογα δείγματα στο αποτέλεσμα. Σε ό,τι αφορά τα διάφορα beat'em up της αγοράς, μόνο τα δύο εξαιρετικά Tobal της Square κάνουν χρήση της εν λόγω τεχνικής.

Αυτό το κενό έρχεται να καλύψει το εντυπωσιακό Dead Or Alive της Tecmo: Ενας καταιγισμός εκπληκτικών γραφικών σε συνδυασμό με την υψηλότερη δυνατή ανάλυση προετοιμάζουν τον ανυποψίαστο "κονσολάκια" για την απόλυτη αισθητική απόλαυση!

Η ποιότητα των γραφικών του Dead Or Alive πράγματι προϊδεάζει θετικά για τη συνέχεια: Αν αυτοί οι χαρακτήρες με την επιπέδου arcade λάμψη και γοητεία δεν σας καθηλώσουν μπροστά στην τηλεόρασή σας να παίζετε σαν μανιακοί, ψάχνοντας με τις ώρες για νέες κινήσεις, έξυπνα bonuses και κρυμμένους χαρακτήρες, τότε πουλήστε την κονσόλα σας! Δεν βρίσκεστε πια σε ηλικία κατάλληλη για παιχνίδια! Οσοι πάντως τρελαθείτε με το παιχνίδι -το πιθανότερο- θα δείτε γρήγορα πως τα όμορφα γραφικά υποστηρίζονται από ένα απίθανο gameplay.

PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Sony PlayStation
Κατασκευαστής: Tecmo

Single Player | Multiplayer | Memory Card | Dual Analogue



Το DOA δεν διστάζει να δείξει τη ΓΥΜΝΗ αλήθεια.

ΣΚΑΝΔΑΛΟ

ΑΝ ΘΕΛΕΤΕ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΤΑΛΛΗΛΟΤΕΡΟ ΓΙΑ ΑΝΗΛΙΚΟΥΣ.





ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ

Ούτε αστραπές ούτε κεραυνοί ούτε "δακτυλο-μπλεξιματικές" σπέσιαλ κινήσεις χρειάζονται, ούτε τρώτε ξύλο από τον κομπιούτερ χωρίς να το παίρνετε χαμπάρι... Ολα στο παιχνίδι είναι βατά, όλα εξηγούνται, και -κυρίως- είναι στο χέρι σας το αν θα ρίξετε ή θα φάτε ξύλο!

Το σύστημα του παιχνιδιού βασίζεται στο εξής απλό, τριγωνικό σχήμα: ένα κουμπάκι για μπουνιές, ένα κουμπάκι για κλωτσιές και ένα "Hold" κουμπάκι έτσι, για να είστε ωραίοι. Με ολίγον από Tekken και ολίγον από Street Fighter, το DOA διαφοροποιείται ως προς τη δυνατότητα αντιμετώπισης των επιθέσεων του αντιπάλου. Αυτό επιτυγχάνεται μέσα από μία πληθώρα κινήσεων αντεπίθεσης (πλήκτρο "Hold"), οι οποίες είναι τόσο εύκολα ενεργοποιήσιμες, ώστε για πρώτη φορά η επιθυμία (Θεέ μου, δεν θέλω να τις φάω!) μπορεί να συμβαδίζει με το αποτέλεσμα (μένετε ατσαλάκωτοι!). Αν δε στο πιο εύκολο επίπεδο μπορείτε να παραμερίσετε τον αντίπαλό



Μερικές από τις κινήσεις στο παιχνίδι θα μπορούσαν να θεωρηθούν λιγάκι αντισυμβατικές. Η περήφανη οπισθοφυλακή της Tina επιβεβαιώνει του λόγου το αληθές.



Μαλλί, γυαλί και παντελόνι Lee. Από τη Lei-Fang...









Το πάθος για τη νίκη και η ευγενής άμιλλα αποτυπωμένα στην ανατομία της ευγενούς ηρωίδος.


Ο Bayman είναι τεράστιος... Τι επίπτωση θα έχουν πάνω του τα εκρηκτικά;


Η θδελυρή Kasumi στέλνει την Lei-Fang για ραδίκια στην επικίνδυνη ζώνη.


Ιδού τι παθαίνουν οι άφρονες και οι απερίσκεπτοι. Καλά, δεν ήξερε... Δεν ρώταγε;


Κάθε παιχνίδι έχει τον γκουρού του. Εδώ ο Gen-Fu, προσπαθώντας να εντοπίσει πού απωλέσθη η Δύναμις.


Το DOA έχει πρωταγωνιστές μεγάλους σε ηθικό αλλά και φυσικό ανάστημα.

ΓΡΟΘΙΕΣ ΑΠΟ ΑΤΣΑΛΙ

ΞΕΡΕΤΕ ΟΛΟΥΣ ΕΚΕΙΝΟΥΣ ΠΟΥ ΑΠΛΩΣ ΒΑΡΑΝΕ ΟΛΑ ΤΑ ΠΛΗΚΤΡΑ ΜΑΖΙ, ΜΗΠΩΣ ΚΑΙ ΚΑΤΑΦΕΡΟΥΝ ΤΙΠΟΤΑ, ΣΑΝ ΝΑ ΕΠΑΙΖΑΝ TRACK'EN FIELD; ΛΟΙΠΟΝ, ΟΙ ΜΕΡΕΣ ΤΟΥΣ ΕΙΝΑΙ ΜΕΤΡΗΜΕΝΕΣ. ΣΤΟ DOA ΜΕ ΤΙΣ ΑΠΛΕΣ ΑΜΥΝΤΙΚΕΣ ΚΙΝΗΣΟΥΛΕΣ, ΚΑΝΕΙΣ ΣΤΗ ΓΕΙΤΟΝΙΑ ΔΕΝ ΘΑ ΣΑΣ ΞΑΝΑΔΕΙΡΕΙ - ΤΕΛΕΙΑ ΚΑΙ ΠΑΥΛΑ!



> "Γρήγορες μπουνιές, θανάσιμα γραφικά."

σας χωρίς ιδιαίτερη δυσκολία, θα διαπιστώσετε ότι στα επόμενα επίπεδα ο σώφρονας συνδυασμός αμυντικών και επιθετικών κινήσεων (με τις οποίες θα εξοικειωθείτε εύκολα) προσφέρει μία ατελείωτη γκάμα από μυϊκές εξαρθρώσεις, σπασίματα λαιμών και κακώσεις στη σπονδυλική στήλη του αντιπάλου σας!

Ολες οι κινήσεις είναι ανθρωπίνως εφικτές, απαιτούν μόνο τη συμμετοχή και τη φαντασία του παίκτη, ενώ τις αναδεικνύει το υπέροχο animation. Ε... για παράδειγμα, προσέξτε (κυριολεκτώ) τον τρόπο με τον οποίο επιτίθενται οι 3 γυναικείοι χαρακτήρες του DOA. Αυτές οι "πληθωρικότατες" δεσποινίδες, ικανές να ρίξουν το ξύλο της αρκούδας, σας μιλάνε με το κορμί τους: Κάθε γροθιά, κλωτσιά ή άλμα τους κινεί τα (χμ...) πλούσια ελέη τους με έναν χαζούλικο τρόπο, πάνω-κάτω, δεξιά-αριστερά, ενώ μαζί κινείται -παραδεχθείτε το- το κεφάλι σας με το στόμα ανοικτό...

ΓΡΑΨΕ ΜΑΣ ΚΙ ΑΛΛΑ...

Ακόμη ένα στοιχείο του DOA που ίσως σας δελεάσει είναι η ύπαρξη της επικίνδυνης ζώνης, της Danger Zone. Η αρένα έχει τα αγωνιστικά όριά της, δεν τρέχετε παντού για να ξεφύγετε από την οργή του αντιπάλου. Πέρα από αυτά τα όρια δεν θα θελήσετε να βρεθείτε, πιστέψτε μας. Κάθε φορά που θα βρίσκεστε πεσμένοι στο έδαφος από κάποιο χτύπημα, το σώμα σας θα εκσφενδονίζεται στον αέρα από μία έκρηξη και, προτού προλάβετε να συνέλθετε, ο αντίπαλος θα έρχεται για να σας πετάξει ξανά στο καναβάτσο. Μην πείτε ότι δεν σας προειδοποιήσαμε!

Αυτό που μένει τελικά από το DOA είναι πως ποτέ δεν θα υπάρξουν αρκετά beat'em up, εφόσον οι εταιρίες με τις προσπάθειές τους ανανεώνουν το ενδιαφέρον μας. Το παιχνίδι αυτό είναι τόσο καλό, ώστε ψάχνει για αντίπαλο. Ποιος θα μονομαχήσει μαζί του; Το Tekken 3, ίσως; Η συνέχεια αναμένεται με ενδιαφέρον...



ΟΙ ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΕΣ

ΓΝΩΡΙΣΤΕ ΤΟΥΣ ΗΡΩΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ.

BAYMAN
ΠΡΩΗΝ ΠΕΖΟΝΑΥΤΗΣ



GEN FU
ΠΑΠΠΟΥΣ, ΑΛΛΑ ΚΡΑΤΙΕΤΑΙ ΚΑΛΑ



JANN LEE
ΦΟΝΙΚΕΣ ΚΛΩΤΣΙΕΣ



KASUMI
ΜΙΚΡΗ ΚΑΙ ΠΕΤΑΚΤΟΥΛΑ



LEI FANG
ΚΟΡΜΙ ΠΟΥ ΑΨΗΦΑ ΤΗ ΒΑΡΥΤΗΤΑ



HOBAYASU
ΚΛΑΣΙΚΟΣ NINJA.



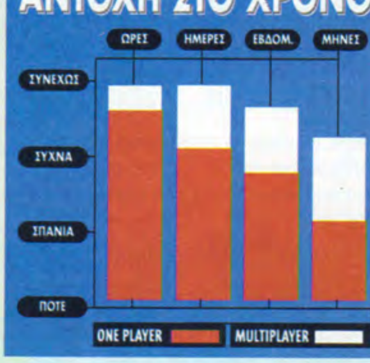
TINA
ΤΑΛΑΝΤΟΥΧΑ KICK-BOXER.



ZACK
ΔΥΝΑΤΟΣ ΚΑΙ ΦΑΦΛΑΤΑΣ



ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●●●●●
ΗΧΟΣ ●●●●●●●●○○
GAMEPLAY ●●●●●●●●○○
ΑΝΤΟΧΗ ●●●●●●●●●○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ **91%**

Ο επιστήθιος φίλος σας.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Tekken 2, Tekken 3
Tobal 2

MYSTICAL NINJA STARRING



ΠΟΙΟΣ ΕΙΝΑΙ ΑΥΤΟΣ Ο ΤΥΠΟΣ ΜΕ ΤΑ ΜΠΛΕ ΜΑΛΛΙΑ; ΕΛΑ ΝΤΕ! ΟΥΤΕ ΕΜΕΙΣ ΚΑΤΑΛΑΒΑΜΕ.

Ωραίο μαλλί!

Το παιχνίδι κυκλοφόρησε πριν από λίγο καιρό στην Ιαπωνία με τον τίτλο Ganbare Goemon. Παρά το γεγονός όμως ότι θεωρήθηκε ένα πολύ καλό παιχνίδι, με όμορφα γραφικά, όμορφα σχεδιασμένο περιβάλλον και πρωτότυπα παζλ, παρουσίαζε μια τεράστια δυσκολία: Ηταν στα ιαπωνικά και, καθώς δεν γνωρίζουμε την ιαπωνική γλώσσα, δεν μπορούσαμε να κάνουμε και πολλά πράγματα. Πριν από λίγες μέρες όμως κυκλοφόρησε το παιχνίδι σε αγγλική έκδοση κι έτσι μπορείτε κι εσείς μαζί με εμάς να μάθετε περισσότερες πληροφορίες γι' αυτό. Η υπόθεση του παιχνιδιού (που τώρα πια ονομάζεται Mystical Ninja Starring Goemon), είναι λίγο περίπλοκη: Δύο μυστηριώδη aliens φθάνουν στην Ιαπωνία και σπέρνουν την καταστροφή με μια συνδυασμένη επίθεση υψηλής τεχνολογίας και διεστραμμένης αίσθησης του χιούμορ. Τι κάνουν οι δύο αυτοί τύποι; Αλλάζουν το τοπίο και απαγάγουν τους κατοίκους με άγνωστους σκοπούς.
Σε αυτό το σημείο κάνουν την εμφάνισή τους οι ήρωές μας, ο Goemon και ο χοντρός φίλος του Ebisumaru. Τους βλέπουμε για πρώτη φορά τη στιγμή που τους πετάνε έξω από ένα μαγαζί, όταν ο Ebisumaru δοκιμάζει να χορέψει γυμνός μήπως του κάνει μεγαλύτερη έκπτωση ο καταστηματάρχης. Επειτα από ένα γρήγορο διάλειμμα για να



Θα συναντήσετε το ρομπότ Wartime Kabuki σχετικά νωρίς. Ευτυχώς έχετε και εσείς ρομπότ.

PIXEL Next Generation INFORMATION

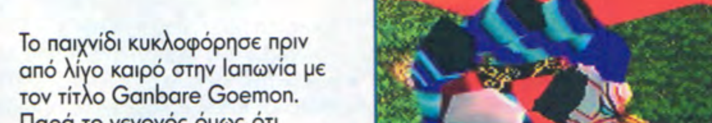
Σύστημα: Nintendo 64
Κατασκευαστής: Konami
Διάθεση: Nortec
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Κυκλοφορεί

Single Player

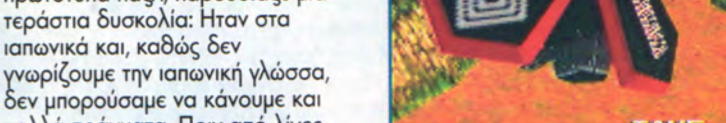
Cartridge

Controller Pack

ΘΑ ΜΠΟΡΟΥΣΑΜΕ ΝΑ ΚΑΝΟΥΜΕ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ ΤΗΣ VISA



ΕΙΝΑΙ ΠΟΛΥ ΔΥΣΚΟΛΟ ΝΑ ΠΙΣΤΕΨΟΥΜΕ ΟΤΙ ΣΕ ΜΙΑ ΧΩΡΑ ΓΕΜΑΤΗ ΡΟΜΠΟΤ ΤΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ ΔΕΝ ΠΑΙΡΝΟΥΝ ΠΙΣΤΩΤΙΚΕΣ ΚΑΡΤΕΣ. ΜΕ ΑΥΤΟΝ ΤΟΝ ΤΡΟΠΟ Ο EBIMUSARU ΔΕΝ ΘΑ ΧΡΕΙΑΖΟΤΑΝ ΝΑ ΧΟΡΕΨΕΙ ΓΥΜΝΟΣ ΓΙΑ ΝΑ ΚΕΡΔΙΣΕΙ ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ ΕΚΠΤΩΣΗ.





GOEMON

ντυθεί ο χοντρός, οι δύο φίλοι αποφασίζουν να περάσουν την ώρα τους ανακαλύπτοντας τους εξωγήινους, τα σχέδιά τους για το μέλλον της Ιαπωνίας και τον τρόπο με τον οποίο θα καταφέρουν τελικά να τους σταματήσουν. Σε αυτό το ταξίδι τους θα διασχίσουν όλη τη χώρα και θα πρέπει να κάνουν φίλους, κάτι το οποίο δεν έχει μόνο κοινωνιολογική σημασία αλλά είναι ουσιώδες. Πιο συγκεκριμένα θα χρειαστεί να κάνετε δύο καινούριους φίλους οι οποίοι είναι απαραίτητοι για να φέρετε σε πέρας την αποστολή σας.

ΤΙ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΕΙΝΑΙ ΑΥΤΟ; PLATFORM Ή RPG;

Η απάντηση βρίσκεται κάπου στη μέση. Οσοι από εσάς έχετε κάποια προηγούμενη εμπειρία στα RPGs δεν θα δυσκολευτείτε να βρείτε το δρόμο σας στο Goemon. Συγκεκριμένα ο χειρισμός είναι ο χαρακτηριστικός των παιχνιδιών του είδους. Αντί να κινούνται όλοι μαζί οι χαρακτήρες ή αυτόνομα, έχετε υπό τον έλεγχό σας έναν από αυτούς που αντιπροσωπεύει όλη την ομάδα. Δεν έχει σημασία με ποιον χαρακτήρα μετακινείστε, καθώς είναι καθαρά θέμα γούστου. Η διαφορά φαίνεται όταν χρειαστεί να λυθεί κάποιος γρίφος ή να πολεμήσετε κάποιον εχθρό. Κάθε κατάσταση απαιτεί τις ειδικές κινήσεις, ιδιότητες ή όπλα συγκεκριμένου μέλους της ομάδας. Οταν, για παράδειγμα, υπάρχουν μπροστά σας πυρωμένες πλατφόρμες, θα τις περάσετε μόνο με τη βοήθεια ενός συγκεκριμένου παγωμένου όπλου, το οποίο μπορεί να χειριστεί μόνο ένας χαρακτήρας ονόματι Sasuke. Επομένως πρέπει να βρείτε το όπλο αλλά και τον Sasuke!
Αλλο ένα RPG στοιχείο είναι η αλληλεπίδραση με τους υπόλοιπους χαρακτήρες που συναντάτε κατά τη διάρκεια της περιπλάνησής σας. Παρ' όλο που το παιχνίδι είναι σχετικά γραμμικό στην ανάπτυξή του, δηλαδή θα πρέπει να κάνετε συγκεκριμένα πράγματα ακολουθώντας ορισμένη σειρά, δεν γνωρίζετε ποια είναι αυτά αλλά ούτε και τη σειρά με την οποία θα τα πραγματοποιήσετε. Για να μάθετε τι πρέπει να κάνετε, πότε και πού, θα πρέπει να μιλήσετε με τους κατοίκους των χωριών που θα βρείτε στο δρόμο σας. Φυσικά εννοούμε

P ▶


Θα βρείτε πολύ κόσμο για να μιλήσετε στις καφετέριες.

ΑΝΘΡΩΠΟΙ & ΠΟΝΤΙΚΙΑ

ΣΕ ΚΑΘΕ ΠΟΛΗ ΘΑ ΣΥΝΑΝΤΗΣΕΤΕ ΕΝΑΝ ΜΕΓΑΛΟ ΑΡΙΘΜΟ ΑΝΘΡΩΠΩΝ ΓΙΑ ΝΑ ΣΥΖΗΤΗΣΕΤΕ. ΤΙ ΘΑ ΣΑΣ ΠΟΥΝ;

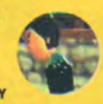

- Η "ΚΑΤΙΝΑ" ΤΟΥ ΧΩΡΙΟΥ
ΘΑ ΣΑΣ ΕΝΗΜΕΡΩΣΕΙ ΓΙΑ ΟΛΑ ΟΣΑ ΣΥΜΒΑΙΝΟΥΝ ΣΤΟ ΧΩΡΙΟ. ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΣΑΣ ΠΕΙ ΚΑΙ ΚΑΤΙ ΠΟΥ ΣΑΣ ΕΝΔΙΑΦΕΡΕΙ.


- Η ΝΕΑ ΓΕΝΙΑ
ΑΥΤΗ Η ΚΟΠΕΛΑ ΘΑ ΣΑΣ ΔΩΣΕΙ ΜΕΡΙΚΕΣ ΠΟΛΥ ΠΕΡΙΕΡΓΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΕΞΩΓΗΙΝΟΥΣ. ΕΙΝΑΙ ΑΛΗΘΙΝΕΣ Ή ΒΛΕΠΕΙ ΠΟΛΥ ΤΗΛΕΟΡΑΣΗ;


- Ο ΠΙΤΣΙΡΙΚΟΣ
ΓΙΑ ΚΑΠΟΙΟΝ ΛΟΓΟ ΠΟΥ ΔΕΝ ΚΑΤΑΛΑΒΑΙΝΟΥΜΕ ΟΛΑ ΤΑ ΠΙΤΣΙΡΙΚΙΑ ΕΙΝΑΙ ΙΔΙΑ ΚΑΙ ΛΕΝΕ ΤΙΣ ΙΔΙΕΣ ΒΛΑΚΕΙΕΣ...


- Ο ΓΕΡΟΣ
ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ ΑΣΚΟΠΩΣ ΚΑΙ ΛΕΕΙ Ο,ΤΙ ΤΟΥ ΚΑΤΕΒΕΙ ΣΤΟ ΜΥΑΛΟ.


- Ο ΚΛΕΦΤΗΣ
ΔΕΝ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΤΟΝ ΕΜΠΙΣΤΕΥΤΕΙΤΕ. ΠΡΟΣΕΞΤΕ ΜΗ ΣΤΕΚΕΣΤΕ ΚΑΙ ΠΟΛΥ ΚΟΝΤΑ ΤΟΥ ΓΙΑΤΙ ΟΛΟ ΚΑΙ ΚΑΤΙ ΘΑ ΑΡΠΑΞΕΙ.

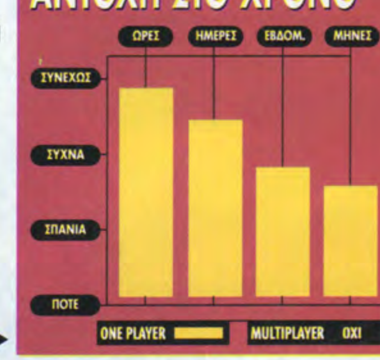

- Ο ΑΤΡΟΜΗΤΟΣ ΞΙΦΟΜΑΧΟΣ
ΑΥΤΟΣ Ο ΤΥΠΟΣ ΕΧΕΙ ΩΣ ΣΚΟΠΟ ΤΗΣ ΖΩΗΣ ΤΟΥ ΝΑ ΤΕΛΕΙΟΠΟΙΗΘΕΙ ΣΤΟ ΧΕΙΡΙΣΜΟ ΤΟΥ ΣΠΑΘΙΟΥ. ΓΙΑ ΚΑΠΟΙΟΝ ΠΕΡΙΕΡΓΟ ΛΟΓΟ ΣΤΕΚΕΤΑΙ ΣΥΝΕΧΕΙΑ ΣΕ ΓΩΝΙΕΣ.


- Ο ΑΣΤΥΝΟΜΟΣ
ΕΝΑΣ ΦΙΛΙΚΟΣ ΤΥΠΟΣ - ΑΡΚΕΙ ΝΑ ΕΙΣΤΕ ΤΙΜΙΟΣ. ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΣΑΣ ΔΩΣΕΙ ΠΟΛΥΤΙΜΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ.


- ΟΙ ΑΝΤΡΕΣ ΜΕ ΤΑ ΚΑΦΕ
ΤΟΥΣ ΑΝΤΡΕΣ ΜΕ ΤΑ ΜΑΥΡΑ ΤΟΥΣ ΓΝΩΡΙΖΑΤΕ. ΗΡΘΕ Η ΣΤΙΓΜΗ ΝΑ ΓΝΩΡΙΣΕΤΕ ΚΑΙ ΤΟΥΣ ΑΝΤΡΕΣ ΜΕ ΤΑ ΚΑΦΕ.


- Ο ΣΚΥΛΟΣ
ΕΙΝΑΙ ΣΚΥΛΟΣ ΚΑΙ ΜΙΛΑΕΙ. ΤΙ ΝΑ ΠΟΥΜΕ ΕΜΕΙΣ ΤΩΡΑ; ΣΤΗΝ ΑΡΧΗ ΕΙΝΑΙ ΑΧΡΗΣΤΟΣ, ΑΛΛΑ ΑΡΓΟΤΕΡΑ..

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ




Τα τοπία είναι υπέροχα σχεδιασμένα.


Μαζέψτε τέσσερις από αυτές τις κούκλες και θα προστεθεί μια μονάδα στην ενέργειά σας.


Θα βρείτε αυτές τις μικρές καφετέριες παντού. Προσφέρουν προστασία από τις επιθέσεις αλλά όχι και καφέ.

ΝΑ ΣΟΥ ΠΩ ΤΗ ΜΟΙΡΑ ΣΟΥ

ΕΝΑ ΣΤΟΙΧΕΙΟ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΠΟΥ ΗΤΑΝ ΤΕΛΕΙΩΣ ΑΧΡΗΣΤΟ ΚΑΙ ΜΑΣ ΜΠΕΡΔΕΨΕ ΑΡΚΕΤΑ ΣΤΗΝ ΙΑΠΩΝΙΚΗ ΕΚΔΟΣΗ ΗΤΑΝ ΤΟ PLASMA THE FORTUNE TELLER. ΘΑ ΣΑΣ ΔΩΣΕΙ ΠΟΛΥΤΙΜΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΣΕ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ ΠΟΥ ΚΟΛΛΗΣΕΤΕ, ΚΑΤΙ ΠΟΥ ΔΕΝ ΓΝΩΡΙΖΑΜΕ ΟΤΑΝ ΠΑΙΖΑΜΕ ΤΗΝ ΑΡΧΙΚΗ ΕΚΔΟΣΗ. ΒΕΒΑΙΑ ΚΑΙ ΝΑ ΤΟ ΞΕΡΑΜΕ, ΔΕΝ ΜΠΟΡΟΥΣΑΜΕ ΝΑ ΚΑΤΑΛΑΒΟΥΜΕ ΤΙ ΜΑΣ ΕΛΕΓΕ, ΟΠΟΤΕ ΠΕΡΑΣΑΜΕ ΤΟΝ ΚΑΙΡΟ ΜΑΣ ΚΟΛΛΗΜΕΝΟΙ.



Αυτά τα κινούμενα καρφιά θα σας δυσκολέψουν ιδιαίτερα.



Στο Star Trek είχαμε τους Klingon. Στο Starship Troopers τα μαμούνια. Στο Goemon έχουμε τις χοντρές με τα ηλίθια φορέματα.

όλους τους κατοίκους, ακόμα και τα σκυλιά. Μερικοί από τους χαρακτήρες θα σας δώσουν χρήσιμες πληροφορίες, άλλοι θα σας πουν ακριβώς τι πρέπει να κάνετε και κάποιοι απλώς θα πιάσουν κουβέντα και θα σας κάνουν πλάκα.

ΣΕ ΜΕΝΑ ΜΙΛΑΣ;

Οπως σε όλα τα RPGs κάθε χαρακτήρας έχει τις δικές του ιδιότητες, έτσι και στο Goemon μερικοί από τους κατοίκους πρέπει να μιλήσουν με συγκεκριμένο χαρακτήρα για να αποκαλύψουν αυτά που ξέρουν. Αλλες φορές θα μπορέσετε να βρείτε τα απαραίτητα στοιχεία μόνο με την κουβέντα, άλλοτε θα πρέπει να πληρώσετε γι' αυτά και άλλοτε θα πρέπει να πειραματιστείτε με διάφορους συνδυασμούς συνομιλητών.
Αντίθετα όμως με τα υπόλοιπα RPGs, η δράση στο Goemon έχει καθαρά arcade στοιχεία. Οι μάχες εναντίον των τεράτων, για παράδειγμα, δεν γίνονται με menus και πόντους εμπειρίας. Αντ' αυτού ακολουθείται η πιο δημοφιλής τακτική του "τρέχω γύρω από τον εχθρό και τον βαράω με ό,τι έχω πρόχειρο μέχρι να σωριαστεί!". Την περισσότερη ώρα στο παιχνίδι την περνάτε πηδώντας από πλατφόρμα σε πλατφόρμα, με άλματα που δυστυχώς απαιτούν μερικές φορές χειρουργική ακρίβεια. Αυτό αποτελεί το αδύνατο σημείο του παιχνιδιού, μαζί με το γεγονός ότι τα κοντρόλ αλλάζουν ανάλογα με την προοπτική της κάμερας, κάτι ιδιαίτερα ενοχλητικό έως και σπαστικό στα υποεπίπεδα του παιχνιδιού.Σε κάποια από αυτά θα πρέπει να ανεβείτε στην κορυφή μιας περιστρεφόμενης στοίβας από πλατφόρμες.
Θεωρητικά δεν είναι και πολύ δύσκολο, με την κάμερα όμως να περιστρέφεται σαν παλαβή είναι σίγουρο ότι θα χάσετε πολλές ώρες και όλη την υπομονή σας.

ΜΑΧΕΣ ΧΩΡΙΣ ΑΙΜΑ

Παρ' όλο που το Goemon δεν έχει πίστες, εμφανίζονται κατά τακτά χρονικά διαστήματα αρχηγοί και υπαρχηγοί κι έτσι μπορούμε να πούμε πως το παιχνίδι χωρίζεται σε διάφορες τοποθεσίες. Ο χαρακτήρας του παιχνιδιού μόνο βίαιος δεν μπορεί να χαρακτηριστεί. Προκειμένου λοιπόν να δικαιολογηθεί το γεγονός ότι στην πορεία τους ο ήρωάς μας και οι φίλοι του κομματιάζουν ό,τι βρουν μπροστά τους, από ιπτάμενα σκυλιά μέχρι χοντρά κοριτσάκια με λουλουδάτα φορέματα, οι κατασκευαστές μάς πληροφορούν ότι πρόκειται για ρομπότ. Αρα δεν πρόκειται για ζωντανούς οργανισμούς. Φαίνεται κανένας από αυτούς δεν έχει δει την ταινία "Short Circuit" ("Και τα ρομπότ τρελάθηκαν") και τον φοβερό Johnny 5.
Οι αρχηγοί και οι υπαρχηγοί είναι και αυτοί με τη σειρά τους μεγαλύτερα ρομπότ, τα οποία μπορείτε να αντιμετωπίσετε είτε με τα πόδια είτε οδηγώντας εναντίον τους ένα δικό σας ρομπότ που ακούει στο όνομα Goemon Impact. Προτού ξεκινήσει η αναμέτρηση των ρομπότ, προηγείται

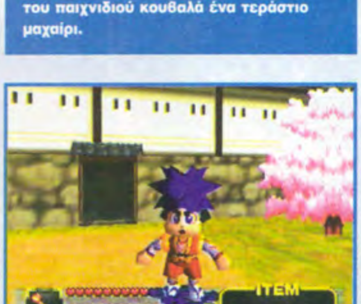
Τελικά, δεν καταφέραμε να καταλάβουμε ποιος είναι ο νίντζα που αναφέρεται στον τίτλο.

ΑΝΑΛΟΓΙΚΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ

ΤΟ GOEMON ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΕΙ ΤΟ ΑΝΑΛΟΓΙΚΟ ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΟ ΜΕ ΠΟΛΥ ΟΜΟΡΦΟ ΤΡΟΠΟ. ΚΑΘΕ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑΣ ΕΧΕΙ 4 ΤΑΧΥΤΗΤΕΣ ΚΙΝΗΣΗΣ. ΑΥΤΟ ΓΙΝΕΤΑΙ ΠΙΟ ΕΜΦΑΝΕΣ ΜΕ ΤΟΝ EBIMUSARU.
- ΚΟΥΝΗΣΤΕ ΕΛΑΧΙΣΤΑ ΤΟ ΜΟΧΛΟ ΚΑΙ Ο ΧΟΝΤΡΟΣ ΠΕΡΠΑΤΑ ΣΤΙΣ ΜΥΤΕΣ.
- ΚΟΥΝΗΣΤΕ ΤΟ ΜΟΧΛΟ ΛΙΓΟ ΠΑΡΑΠΑΝΩ ΚΑΙ ΠΕΡΠΑΤΑ ΛΕΣ ΚΑΙ ΚΑΝΕΙ ΒΟΛΤΑ ΣΤΟ ΠΑΡΚΟ.
- ΛΙΓΟ ΠΡΟΤΟΥ ΤΕΡΜΑΤΙΣΕΙ ΤΗ ΔΙΑΔΡΟΜΗ, Ο ΕΥΣΩΜΟΣ ΦΙΛΟΣ ΤΟΥ GOEMON ΚΑΝΕΙ ΑΛΜΑΤΑΚΙΑ. ΔΕΙΧΝΕΙ ΗΛΙΘΙΟΣ ΑΛΛΑ ΚΑΛΥΠΤΕΙ ΜΕΓΑΛΕΣ ΑΠΟΣΤΑΣΕΙΣ.
- ΤΕΡΜΑΤΙΣΤΕ ΤΟ ΜΟΧΛΟ ΚΑΙ ΑΡΧΙΖΕΙ ΝΑ ΤΡΕΧΕΙ ΣΑΝ ΠΑΛΑΒΟΣ. ΕΧΕΙ ΗΛΙΘΙΟ ΣΤΙΛ, ΑΛΛΑ ΤΙ ΝΑ ΚΑΝΟΥΜΕ;



Ο μοναδικός γυναικείος χαρακτήρας του παιχνιδιού κουβαλά ένα τεράστιο μαχαίρι.



Εδώ βλέπετε τον ήρωα. Είναι κακός, τρελός και κουβαλά μια φλογέρα. Ποιος φτιάχνει όμως τα μαλλιά του;



Ο φίλος του Goemon φορά μπλε ρούχα και κουβαλά ένα μαχαίρι. Το μυστικό όπλο του είναι το μαχαίρι για το κρέας με το οποίο μετατρέπει τους εχθρούς σε φαγητό.

ένα σύντομο arcade κομμάτι, όπου θα πρέπει να καταστρέψετε όσα περισσότερα κτίρια μπορείτε για να κερδίσετε επιπλέον ενέργεια. Πολύ παράξενο αυτό, αφού υποτίθεται ότι σκοπός της αποστολής σας είναι να σταματήσετε την καταστροφή της Ιαπωνίας και όχι να την ισοπεδώσετε.
Εχοντας παίξει και την ιαπωνική έκδοση του Goemon και την ευρωπαϊκή, μπορώ να πω με

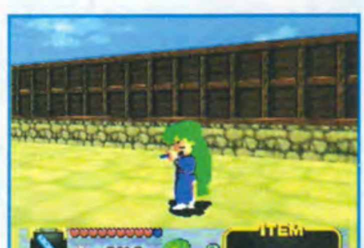


Ο δράκος είναι το μεταφορικό μέσον του παιχνιδιού.

σιγουριά ότι η μετάφραση του κειμένου αλλάζει κατά πολύ το παιχνίδι. Αυτό δεν ήταν κάτι αυτονόητο, καθώς έχουν υπάρξει παιχνίδια με μπόλικο ιαπωνικό κείμενο (π.χ. Go Go Troublemakers) τα οποία, παρ' ότι δεν ξέρω ούτε λέξη ιαπωνική, κατάφερα να τελειώσω. Στην ευρωπαϊκή έκδοση του Goemon όχι μόνο είναι πιο εύκολο να καταλάβεις τι κάνεις αλλά και το γιατί. Το παιχνίδι δείχνει το πραγματικό του πρόσωπο, το οποίο είναι πολύ διασκεδαστικό. Πάρτε τις πόλεις για παράδειγμα. Στην ιαπωνική έκδοση απλώς γυρνούσα γύρω-γύρω και όταν έβρισκα έναν χαρακτήρα, με κάποιον συνδυασμό πλήκτρων, άνοιγε ένα κουτάκι διαλόγων στο οποίο δινόταν η λύση ενός παζλ, το οποίο όμως δεν καταλάβαινα. Στην ευρωπαϊκή έκδοση αντίθετα έχει πολλή πλάκα να εξερευνάς τις πόλεις, να συνομιλείς με τους κατοίκους, να επισκέπτεσαι τα μαγαζιά.

ΟΛΑ ΣΕ ΘΥΜΙΖΟΥΝ...

Από άποψη γραφικών το παιχνίδι δεν παρουσιάζει διαφορές σε σχέση με την προηγούμενη έκδοση. Αλλαγή εμφανίζεται σε κάποιες πλατφόρμες, καθώς στην ιαπωνική έκδοση έχουν το σχήμα σβάστικας, ενώ στην ευρωπαϊκή αυτό αστεριού. Τούτο διότι η σβάστικα μπορεί στη χώρα του Ανατέλλοντος Ηλίου να έχει θρησκευτική και δοξαστική σημασία, στην Ευρώπη όμως ξυπνά οδυνηρές μνήμες. Ετσι, η KONAMI, θέλοντας να διατηρήσει κάποιες ισορροπίες και υπολογίζοντας τις αντιδράσεις, πήρε τη σωστή απόφαση να το αλλάξει. Βέβαια, υπάρχουν μερικοί που θα παρατηρήσουν ότι το αστέρι είναι το σύμβολο της κουμμουνιστικής Κίνας, οπότε δεν μένει παρά να δούμε αν θα υπάρξουν αντιδράσεις. Το καλύτερο απ' όλα θα ήταν να χρησιμοποιήσουν ένα σύμβολο που δεν θα δυσαρεστούσε κανέναν, όπως το κεφάλι του αρχισυντάκτη. Τελικά το Mystical Ninja Staring Goemon είναι ένα πολύ όμορφο παιχνίδι, διασκεδαστικό, που θα σας κρατήσει αρκετές ώρες μπροστά στην οθόνη σας. Το μόνο αρνητικό σημείο είναι ο ενοχλητικά ακριβής χειρισμός που χρειάζονται τα άλματα. Δεν είναι όμως τόσο σοβαρό ώστε να χαλάσει την εικόνα του παιχνιδιού.
Αποκτήστε το.


Αφού καταφέρετε να ελευθερώσετε το δράκο, θα είναι συνέχεια στη διάθεσή σας.



Ενα από τα πολλά παζλ του παιχνιδιού.

ΕΝΑ ΔΩΜΑΤΙΟ, ΠΑΡΑΚΑΛΩ



Το ξενοδοχείο είναι πολύ χρήσιμο με την προσθήκη της αγγλικής μετάφρασης. Γνωρίζαμε ότι ήταν σημείο για σώσιμο, δεν ξέραμε όμως ότι μπορούσαμε να κλείσουμε δωμάτιο και να αναπληρώσουμε την ενέργειά μας.


- Χάλκινο Δωμάτιο
Το πιο φθηνό. Αναπληρώνει λίγη από την ενέργειά σας.


- Ασημένιο Δωμάτιο
Λίγο πιο ακριβό. Αναπληρώνει τη μισή σχεδόν ενέργεια, έχει δε ωραία επίπλωση.


- Χρυσό Δωμάτιο
Το πιο ακριβό απ' όλα. Γεμίζει την ενέργειά σας. Στην τιμή περιλαμβάνονται και οι καμαριέρες.

2η γνώμη

Μια πολύ διασκεδαστική μείξη Mario 64 και RPG. Το Goemon, σε αυτή την ευρωπαϊκή έκδοση, κράτησε ζωηρό το ενδιαφέρον μας, παρά τα κάποια πληκτικά κομμάτια του.



PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ	●●●●●●●●●●○○
ΗΧΟΣ	●●●●●●●●●●●●
GAMEPLAY	●●●●●●●●●●○○
ΑΝΤΟΧΗ	●●●●●●●●●○○○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ **85%**

Ποιος σε χτενίζει αγόρι μου;

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Bomberman 64,
Super Mario 64

NBA FASTBREAK '98

ΤΟ BASKET ΕΙΝΑΙ ΕΝΑ ΣΥΝΑΡΠΑΣΤΙΚΟ ΑΘΛΗΜΑ ΠΟΥ ΟΜΩΣ -ΔΥΣΤΥΧΩΣ- ΑΚΟΜΑ ΔΕΝ ΕΧΕΙ ΕΥΤΥΧΗΣΕΙ ΣΤΗΝ ΠΟΡΕΙΑ ΤΟΥ ΠΡΟΣ ΤΟ PSX. ΤΟ NBA FASTBREAK '98 ΔΕΝ ΔΕΙΧΝΕΙ ΙΚΑΝΟ ΝΑ ΑΝΑΤΡΕΨΕΙ ΤΗΝ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ.



Ο Vlade Divac, όταν δεν έχει μπροστά του τον Φασούλα, τα καταφέρνει καλύτερα, όπως βλέπετε στην εικόνα.

Τίποτε ξεχωριστό...

Αναρίθμητα είναι τα μπασκετάκια που έχουν περάσει από την οθόνη του PSX μας, αλλά κανένα δεν έχει καταφέρει να συνδυάσει όμορφα γραφικά, άμεσο χειρισμό και ρεαλιστικό gameplay. Η γνωστή μας Midway, αναγνωρίζοντας το πρόβλημα, προσπαθεί να το λύσει με την καινούρια κυκλοφορία της. Το NBA Fastbreak 98, λοιπόν, μας υπόσχεται την πλήρη εξομοίωση του NBA, με πραγματικούς παίκτες, γήπεδα και στολές, πολλά επιθετικά και αμυντικά συστήματα, ρεαλιστικό gameplay και άφθονη διασκέδαση. Χμμμ... κάπου τα έχω ξανακούσει όλα αυτά.
Η αλήθεια είναι ότι η εταιρία δεν μας λέει ψέματα. Πράγματι, το παιχνίδι -όπως βέβαια και σχεδόν όλα τα υπόλοιπα που το ανταγωνίζονται- διαθέτει την άδεια του NBA για τη χρησιμοποίηση των ομάδων, των συμβόλων και των περισσότερων παικτών του. Γράφουμε "περισσότερων", γιατί -όπως έχουμε συνηθίσει- ο κύριος Jordan απέχει των διαδικασιών.
Το NBA Fastbreak 98 διαθέτει πράγματι μια ζηλευτή ποικιλία από επιθετικά και αμυντικά συστήματα, για την κατανόηση των οποίων θα χρειαστείτε το -πολύ σαφές- συνοδευτικό βιβλιαράκι. Επιπλέον, ο βαθμός ρεαλισμού είναι όντως υψηλός. Οι παίκτες δεν πετυχαίνουν απίθανα καλάθια, η αμυντική πίεση όντως αποδίδει και ουδείς μπορεί να μεταβάλει τους αγώνες σε "one man show". Θα χρειαστείτε αληθινή υπομονή και προσπάθεια για να τα καταφέρετε απέναντι στον αντίπαλο - με την προϋπόθεση αυτός να μην είναι ο υπολογιστής, ο οποίος δεν δείχνει να κατέχει το άθλημα. Συνεπώς, αντίθετα με άλλα παιχνίδια basket, στη δημιουργία της Midway η δυσκολία δεν προκύπτει από το σύστημα χειρισμού.

PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Sony PlayStation
Κατασκευαστής: Midway
Διάθεση: CD Media

Single Player | Multiplayer | Memory Card

ΚΑΠΟΥ ΤΟ ΕΧΩ ΞΑΝΑΔΕΙ

ΑΝ ΔΕΙΤΕ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΝΑ ΤΡΕΧΕΙ ΣΤΗΝ ΟΘΟΝΗ, ΙΣΩΣ ΚΑΙ ΝΑ ΤΟ ΜΠΕΡΔΕΨΕΤΕ ΜΕ ΤΟ NBA ACTION, ΤΟ ΟΠΟΙΟ ΜΕΣΟΥΡΑΝΗΣΕ ΣΤΟ SATURN ΚΑΙ ΑΝΑΜΦΙΒΟΛΑ ΑΠΟΤΕΛΕΙ ΤΟ ΚΟΡΥΦΑΙΟ ΣΤΗΝ ΚΟΝΣΟΛΑ ΤΗΣ SEGA. ΒΛΕΠΕΤΕ, ΤΑ ΔΥΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΕΙΝΑΙ ΑΚΡΙΒΩΣ ΙΔΙΑ, ΑΛΛΑ ΠΡΟΦΑΝΩΣ ΤΟ NBA FASTBREAK 98 ΔΕΝ ΘΑ ΕΙΧΕ ΚΑΙ ΠΟΛΛΕΣ ΠΙΘΑΝΟΤΗΤΕΣ ΕΠΙΤΥΧΙΑΣ ΣΤΟ PLAYSTATION, ΑΝ ΕΒΓΑΙΝΕ ΜΕ ΤΟΝ ΤΙΤΛΟ SEGA NBA ACTION 98. ΑΚΟΥΤΕ ΕΚΕΙ SEGA!


Το σύστημα των βολών χρησιμοποιεί το γνωστό "σταυρό", όπως και το NBA Live.

MIDWAY

NBA FASTBREAK '98



Μία από τις πολλές κάμερες του παιχνιδιού.



Θα βρείτε όλες τις ομάδες του NBA.



Πριν από κάθε αγώνα προηγείται η παρουσίαση των ομάδων.



Ο Rik Smits, αν και άχαρος, εδώ κάνει ένα ωραίο lay-up.

" Ρεαλιστικό αλλά κάπου... χάνει".

Δεν θα χρειαστεί λοιπόν να είστε... φακίρηδες (όπως π.χ. στο NBA Live 98), προκειμένου να πείσετε τους παίκτες σας να εφαρμόσουν αυτό που θέλετε στο παρκέ.
Εκεί όπου η Midway "δεν μας τα λέει καλά" είναι στο ζήτημα της διασκέδασης. Καλός και άγιος ο ρεαλισμός και τα συστήματα, αλλά προσωπικά παίζοντας με το NBA Fastbreak 98 δεν διασκέδασα. Τα περισσότερα κόλπα (reverse ντρίπλες, backdoor κ.λπ.) δεν μπορούν να εφαρμοστούν με επιτυχία μέσα στον αγώνα, ενώ οι προσπάθειες για εντυπωσιακά καρφώματα συνήθως καταλήγουν σε επιθετικό φάουλ.
Κατά τα άλλα, τα γραφικά και ο ήχος στέκονται σε μέτριο επίπεδο, μαρτυρώντας την καταγωγή του παιχνιδιού από το Saturn (με το μπαρδόν, φίλοι Seg-άδες). Τα πολύγωνα που απαρτίζουν τους παίκτες δεν κάνουν και σπουδαία δουλειά στον τομέα της λεπτομέρειας, ενώ απουσιάζουν τα ρεαλιστικά πρόσωπα που έχουμε συνηθίσει στο NBA Live 98 ή στο In The Zone 2. Παρ' όλα αυτά η κίνηση είναι πολύ καλή, χωρίς να παρατηρούνται "σπασίματα" και καθυστερήσεις, και συμβάλλει στη ροή του αγώνα. Ο ήχος, από την άλλη, είναι μάλλον καλύτερος. Τα εφέ αναδεικνύονται ιδιαίτερα ικανοποιητικά (το αντίθετο θα μας ξένιζε), αλλά η περιγραφή του αγώνα είναι κάπως... προβληματική. Ο λόγος είναι ότι ο ενθουσιώδης σχολιαστής χρησιμοποιεί λίγες εναλλακτικές φράσεις, με αποτέλεσμα έπειτα από λίγο να γίνεται βαρετός και προβλέψιμος.
Γενικά, το NBA Fastbreak 98 αποτελεί μία καλή προσπάθεια. Αν η Midway βελτιώσει τα γραφικά του και του ρίξει μερικές μεγαλύτερες δόσεις θεάματος, τότε θα έχουμε να κάνουμε με το βασιλιά της κατηγορίας. Ως τότε, είναι απλώς ένας διεκδικητής του θρόνου.



Οι κινήσεις των δύο πάγκων είναι σημαντικές για την έκβαση του αγώνα.





Ο Reggie Miller, ατομίσταρος όπως πάντα, προσπαθεί να τα βάλει με όλη την άμυνα της Charlotte.



Ο Anthony Mason είναι ανίκητος κοντά στο καλάθι.

Ο ΑΝΤΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

ΠΑΡΑ ΤΙΣ ΚΑΛΕΣ ΠΡΟΘΕΣΕΙΣ ΤΩΝ ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΩΝ, ΟΛΑ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ BASKET ΠΟΥ ΜΑΣ ΕΧΟΥΝ ΤΙΜΗΣΕΙ ΜΕ ΤΗΝ ΠΑΡΟΥΣΙΑ ΤΟΥΣ ΣΤΟ PSX ΕΧΟΥΝ ΜΕΡΙΚΑ ΜΙΚΡΑ ΜΕΙΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ, ΤΑ ΟΠΟΙΑ ΤΑ ΚΑΤΑΔΙΚΑΖΟΥΝ ΝΑ ΚΙΝΟΥΝΤΑΙ ΣΤΗ ΜΕΤΡΙΟΤΗΤΑ ΚΑΙ ΜΑΣ ΚΑΝΟΥΝ ΝΑ ΑΝΑΦΩΝΟΥΜΕ: "ΠΑΡΑΛΙΓΟ!". ΑΣ ΔΟΥΜΕ ΛΟΙΠΟΝ ΑΝΑ ΤΟΜΕΑ ΤΟ ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΑΠΟ ΟΣΑ ΕΧΟΥΜΕ ΠΑΙΞΕΙ:

ΓΡΑΦΙΚΑ: ΤΟ IN THE ZONE 2 ΔΙΑΘΕΤΕΙ ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΟΥΣ ΠΟΛΥΓΩΝΙΚΟΥΣ ΠΑΙΚΤΕΣ, ΟΙ ΟΠΟΙΟΙ ΚΙΝΟΥΝΤΑΙ ΜΕ ΤΡΟΜΕΡΟ ΡΕΑΛΙΣΜΟ.

ΗΧΟΣ: ΤΟ NBA LIVE 98 ΚΑΙ ΤΟ TOTAL NBA ΔΙΑΘΕΤΟΥΝ ΤΟΝ ΠΙΟ ΕΠΑΡΚΗ ΚΑΙ ΛΙΓΟΤΕΡΟ ΒΑΡΕΤΟ ΣΧΟΛΙΑΣΜΟ.

GAMEPLAY: ΧΜ... ΕΔΩ ΦΘΑΣΑΜΕ ΣΤΑ ΔΥΣΚΟΛΑ. Η ΑΛΗΘΕΙΑ ΕΙΝΑΙ ΟΤΙ ΚΑΝΕΝΑ ΑΠΟ ΤΑ ΥΠΑΡΧΟΝΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΔΕΝ ΤΑ ΕΧΕΙ ΚΑΤΑΦΕΡΕΙ ΕΤΣΙ Η ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ ΘΑ ΜΕΙΝΕΙ ΔΙΧΩΣ ΝΙΚΗΤΗ.

ΡΕΑΛΙΣΜΟΣ: ΤΟ NBA FASTBREAK 98 ΕΧΕΙ ΙΣΟΡΡΟΠΗΣΕΙ ΑΝΑΜΕΣΑ ΣΤΗΝ ΕΠΙΘΕΤΙΚΗ ΚΑΙ ΣΤΗΝ ΑΜΥΝΤΙΚΗ ΙΚΑΝΟΤΗΤΑ.

ΣΥΝΟΛΙΚΑ: ΚΑΤΑ ΤΗ ΓΝΩΜΗ ΜΟΥ, ΤΟ IN THE ZONE 2 ΕΧΕΙ ΠΛΗΣΙΑΣΕΙ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟ ΑΠΟ ΟΛΑ ΤΑ ΥΠΟΛΟΙΠΑ ΣΤΟ ΣΩΣΤΟ ΔΡΟΜΟ. ΕΛΠΙΖΩ Η ΕΠΟΜΕΝΗ ΕΚΔΟΣΗ ΤΟΥ ΝΑ ΤΟΝ ΔΙΑΒΕΙ ΠΛΕΟΝ ΓΙΑ ΤΑ ΚΑΛΑ.



PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●●○○○
ΗΧΟΣ ●●●●●●●○○○
GAMEPLAY ●●●●●●●●○○
ΑΝΤΟΧΗ ●●●●●●○○○○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ **75%**

Καλό αλλά λίγο.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
NBA In The Zone, NBA Live '98, Total NBA

THE ADVENTURES OF ALUNDRA



Εκατοντάδες όντα τριγυρνάνε εδώ κι εκεί, περιμένοντας να τα κομματιάσετε. Αυτό το τειχάκι σάς εμποδίζει να ξεκάνετε αυτή τη μικρή, πράσινη αηδία.

ΚΥΡΙΟΙ!!! ΕΤΟΙΜΑΣΤΕΙΤΕ ΓΙΑ ΤΟΝ ΜΑΚΡΑΝ ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΚΛΩΝΟ ΤΟΥ ZELDA. ΕΙΝΑΙ ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΟΣ ΚΑΙ ΔΥΣΚΟΛΟΤΕΡΟΣ ΑΠΟ ΟΣΟ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΦΑΝΤΑΣΤΕΙΤΕ!!!

Εφιάλτες κανείς...;

Για να έχω λίγο την προσοχή σας! Δεν νομίζετε ότι μας έχουν κακομάθει κάπως οι προγραμματιστές με τους 3D τίτλους και τους πολυγωνικούς χαρακτήρες; Σε κάθε αντίθετη περίπτωση νιώθω τριγύρω μου στραβομουτσουνιάσματα... Μα τόσο κακομαθημένοι;

Η Psygnosis λοιπόν έρχεται και ρισκάρει, οδηγώντας μας λίγα χρόνια πίσω, τουλάχιστον όσον αφορά στην τεχνική που υποστηρίζει το παιχνίδι: Είναι 2D. Δεν πρέπει όμως να ξεχνάμε ότι το συγκεκριμένο 2D RPG είναι δημιούργημα της εταιρίας που συχνά στο παρελθόν μάς έχει κάνει να παραμιλάμε από ευχαρίστηση, χάρη στα υπέροχα γραφικά που μας προσφέρει. Ετσι λοιπόν, το Adventures of Alundra είναι φοβερά εμφανίσιμο και απίστευτα εθιστικό, άρα μάλλον το ρίσκο άξιζε τον κόπο. Καταρχήν, ο τίτλος μοιάζει υπερβολικά με εκείνο το κορυφαίο adventure του Super Nes, το Legend of Zelda, αλλά αυτό είναι περισσότερο κομπλιμέντο παρά κριτική. Τα γραφικά είναι χαριτωμένα σε σημείο αηδίας, ενώ απεικονίζουν κλασικούς γιαπωνέζικους χαρακτήρες, οι οποίοι τριγυρνούν συνεχώς εδώ κι εκεί στα αρχαία χωριουδάκια της ιστορίας, αδημονώντας να μοιραστούν μαζί σας χρήσιμες πληροφορίες (τσ, τσ... τι κουτσομπόληδες, Θεέ μου!).

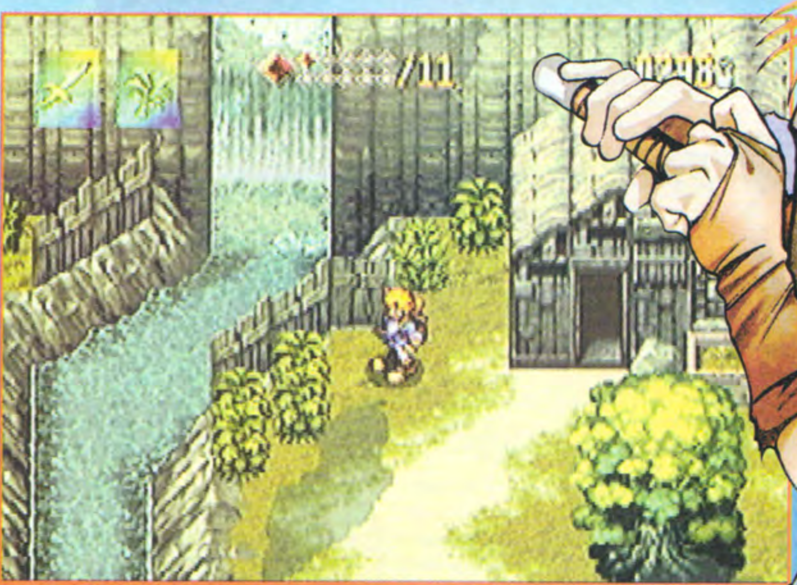
PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Sony PlayStation
Κατασκευαστής: Psygnosis
Ημερομηνία Κυκλοφορίας: Κυκλοφορεί

Single Player | Memory Card



Ελέγξτε τα μονοπάτια για σπηλιές και προσβάσεις σε νέες περιοχές.



Το σκηνικό (αν και 2D) είναι φοβερά λεπτομερές και μπορείτε να αλληλεπιδράσετε με οτιδήποτε και οποιονδήποτε. Αγγίζω και μαθαίνω!

Κακα Ονειρα!

Η οπτική από την οποία απεικονίζεται το Alundra είναι από πάνω προς τα κάτω, κάτι που δεν αλλάζει καθόλου τη διάρκεια του παιχνιδιού, ακόμα και στην περίπτωση που καλείστε να "πλακώσετε στις γρήγορες" τους ανόητους που θα βρεθούν στο δρόμο σας. Εσείς ελέγχετε τον ομώνυμο χαρακτήρα, ο οποίος έχει το χάρισμα να μπαίνει στα όνειρα των ανθρώπων και να τους λυτρώνει από τους απαίσιους εφιάλτες τους. Ομως, σε ένα από τα δικά του όνειρα, ο Alundra θα οδηγηθεί από κάποιο σοφό γεράκο σε ένα χωριουδάκι ονόματι Inoa, οι κάτοικοι του οποίου -μα τον Τουτάτη!-

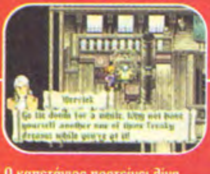


ΕΝ ΠΛΩ...

ΞΕΚΙΝΑΤΕ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ ΣΑΣ ΣΕ ΕΝΑ ΚΑΤΑΡΑΜΕΝΟ ΠΛΟΙΟ, ΣΠΕΥΔΟΝΤΑΣ ΓΙΑ ΤΟ ΧΩΡΙΟ ΙΝΟΑ...



Στα ανοιχτά είναι όλα ήρεμα, το στομάχι σας όμως ψάχνει για δραμαμίνη.



Ο καπετάνιος προτείνει λίγη ρεγκίτσα, με αποτέλεσμα ανήσυχο ύπνο και κακά όνειρα.



Στο όνειρό σας, ένας μάγος ονόματι Lars προειδοποιεί για τους κινδύνους που σας περιμένουν.



Τα πράγματα πάνε από το κακό στο χειρότερο, όταν η μητέρα όλων των καταιγίδων βάλει στο μάτι το πλοίο σας...



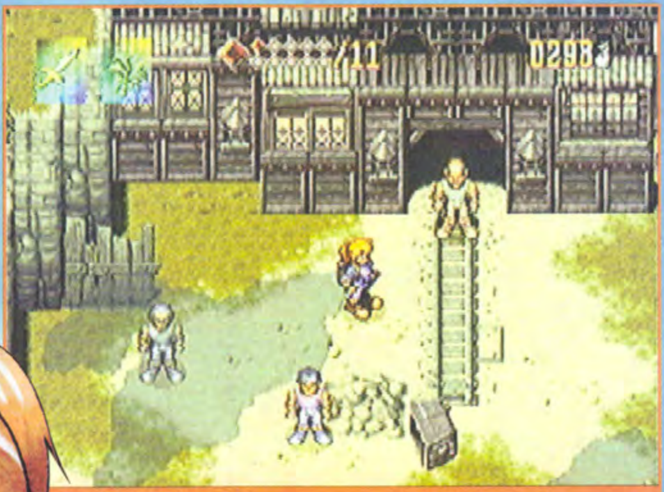
...Και συνεχίζουν από το χειρότερο στο "άσ' τα να πάνε", όταν το κόβει στα δύο. Τιτανικός Νο 2;



Μετά από αυτό, σε μία παραλία σάς σώζει κάποιος με το όνομα Jess.



Ο JESS σας προσφέρει το κρεβάτι του για να συνέλθετε και σας δίνει το ελεύθερο να νιώσετε σαν το σπίτι σας.



Μιλήστε στους εργάτες, για να μπείτε στο ορυχείο. Θα σας βοηθήσουν.



"Φοβερά εμφανίσιμο κι απίστευτα εθιστικό!"

πεθαίνουν από τους εφιάλτες τους. Ετσι ξεκινά μια τόσο μεγάλη περιπέτεια για τον ήρωα, που την τρομερή πλοκή της θα ζήλευε και η καλύτερη σαπουνόπερα. Βέβαια, ξεκινώντας είστε τελείως άφραγκοι. Αλλά, εκμεταλλευόμενοι την πλούσια τοπική χλωρίδα και πανίδα καθώς και το αλβανικό σύνδρομο που σας διακατέχει, ρημάζετε τους κήπους των καλών χωρικών. Αξιοσημείωτο είναι το ότι, επιστρέφοντας κάποια στιγμή στον κήπο ενός κακομοίρη -όπου έχετε ήδη απλώσει το χεράκι σας-, θα παρατηρήσετε ότι, ως διά μαγείας, νέα καλούδια περιμένουν να γίνουν κτήμα σας. Ωστόσο, ο καλύτερος τρόπος για να ξεκινήσετε την περιπέτειά σας είναι να γνωριστείτε με τους καλόκαρδους χωρικούς, ώστε να "χαθείτε" μέσα σε μία από τις πολλές προκλήσεις που έχουν αυτοί για σας, μέσα και έξω από το χωριό.



Με το βαγονάκι του ορυχείου θα τη βγάλετε καθαρή, μόνο αν έχετε καλή μνήμη και κάποιο πτυχίο στα μαθηματικά...



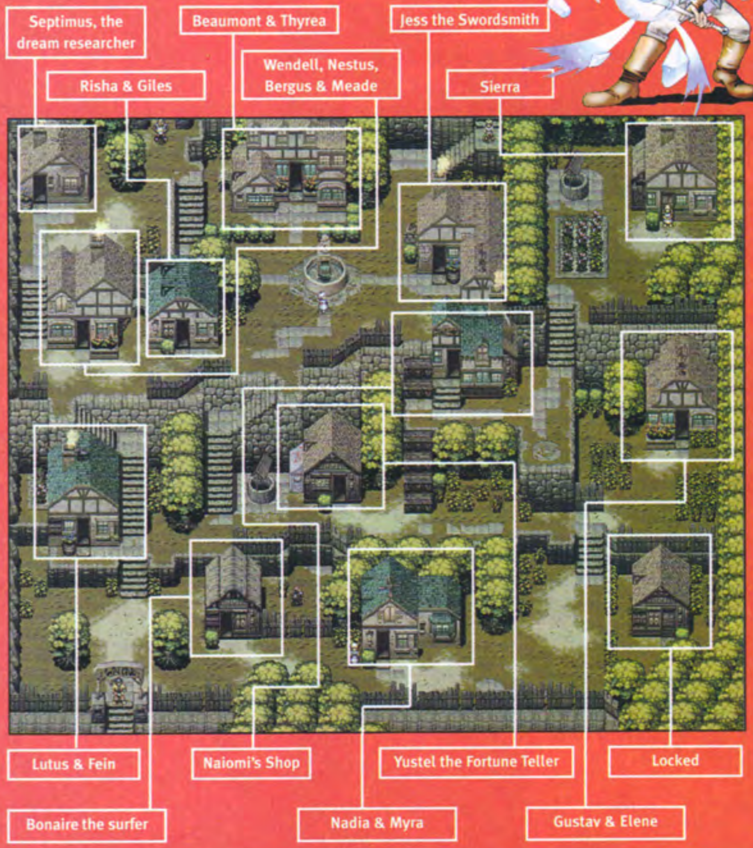
Ακόμα και το σώσιμο γίνεται με στιλ. Διαλέξτε ένα βιβλίο.



Σέκος! Για να βλέπω να γυρνάτε στο τελευταίο save point!

ΟΙ ΔΡΟΜΟΙ ΤΟΥ... ΙΝΟΑ





Τριγυρνωντας...

Ο έλεγχος είναι απλός. Μπορείτε να τρέξετε, να πηδήξετε και να αλληλεπιδράσετε σχεδόν με οτιδήποτε βλέπετε στην οθόνη σας, ενώ είναι συγκεκριμένα τα σημεία



Σε μερικές περιοχές είναι αδύνατο να πάτε, εάν δεν αποκτήσετε κάποιο ειδικό αντικείμενο μέσα στο παιχνίδι.

ΩΧ, ΤΟ ΑΦΕΝΤΙΚΟ!!!

Ο Alundra λοιπόν έχει να αντιμετωπίσει μερικά τρομακτικά αφεντικά:

Γιγάντια Σαρανταποδαρούσα
Αφού την αποφύγετε, χρησιμοποιήστε βόμβες για να σκοτώσετε αυτό το γλοιώδες πράγμα.



Πέτρινος Γίγαντας
Πετά τεράστια κομμάτια από βράχους. Βρείτε ευκαιρία να την "κάνετε" με το που θα κάνει παύση.



Δράκος
Τα πολλά κεφάλια του ξερνάνε μπάλες φωτιάς. Περιμένετε να κινηθούν προς τα εσάς και επιτεθείτε.



Ιπτάμενος Δράκος
Ο μόνος τρόπος για να σκοτώσετε αυτό το κτήμα της "Dragon Airlines" είναι να προφυλαχθείτε αρκετά καλά από την ανάσα του και μετά... επίθεση!!!



ΕΝ ΑΡΧΗ...

ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ ΕΧΕΤΕ ΕΝΑ ΩΡΑΙΟΤΑΤΟ MANGA-ΤΥΠΟΥ INTRO...









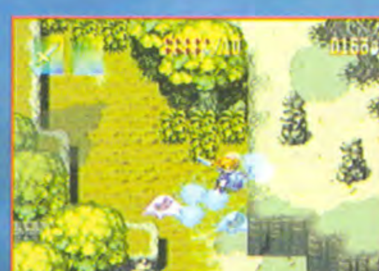

Εξερευνήστε τα περίχωρα, για να μάθετε τι θέλουν να κάνετε οι χωρικοί. Είναι αρκετά φιλικοί και δεν θα σας πάρει πολύ να αρχίσετε τα "κολλητιλίκια".

από όπου μπαίνετε σε νέες περιοχές στο παιχνίδι (καλό αυτό, αφού έτσι αποφεύγετε το φαινόμενο του άσκοπου πέρα-δώθε). Άλλωστε αυτή είναι η ομορφιά του Alundra, όπου -όπως και στο Zelda- είστε συνέχεια μέσα στη δράση. Παρ' ότι δε η πρόκληση είναι μεγάλη, δεν θα μπερδευτείτε ποτέ, καθώς σπάνια θα έχετε να κάνετε περισσότερα από ένα-δύο πράγματα τη φορά. Adventure-άδες μου, όμως, BEWARE!, δεν ισχυρίστηκε κανείς ότι θα είναι κι εύκολο!
Στην πραγματικότητα, μερικοί από τους γρίφους είναι μακράν δυσκολότεροι από εκείνους του Zelda ή του Wild Arms. Υπάρχουν επίσης περίπλοκοι λαβύρινθοι για να αφήσετε τα κοκαλάκια σας μέσα σε αυτούς, ενώ μερικά από τα αφεντικά χρειάζεται να τα χτυπήσετε κάνα τρισεκατομμύριο φορές για να πέσουν ξερά. Αν κάτι σας "χαλάσει", θα είναι το γεγονός ότι, κάθε φορά που θα χάνετε, θα πρέπει να επιστρέφετε στο σημείο όπου είχατε σώσει τελευταία φορά.

ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΤΕ!

Στην πορεία θα συναντήσετε όπλα, μάγια και ειδικά αντικείμενα, απαραίτητα για να φθάσετε σε κάποιες μέχρι πρότινος άβατες περιοχές. Αυτά μπορεί να είναι από extra δύναμη, ώστε να κινήσετε έναν τεράστιο βράχο, μέχρι δίχτυ για να πιάσετε κάποιο σπάνιο πουλί. Η ποιότητα και η ποσότητα των προκλήσεων είναι απλά εκπληκτικές, η δε Psygnosis υποστηρίζει ότι η κονσόλα σας θα "ανάψει" για περισσότερες από 50 ώρες. Αμφισβήτηση καμιά! Επίσης, σε αντίθεση με αρκετά adventures, οι γρίφοι είναι λογικοί. Αυτό σημαίνει ότι αργά ή γρήγορα θα καταλάβετε τι είναι αυτό που πρέπει να κάνετε, εντούτοις μερικές φορές ίσως βαρεθείτε την ακατάσχετη πολυλογία ορισμένων μη βασικών χαρακτήρων του παιχνιδιού. Θα ήταν βέβαια ωραίο να ελέγχαμε κι άλλους χαρακτήρες, αλλά, πιστέψτε με, υπάρχουν τόσα πράγματα να κάνει ο ένας και μοναδικός χαρακτήρας του παιχνιδιού, που αρκεί!
Το βασικό μέλημά μας είναι φυσικά το gameplay, όπου το Alundra τα καταφέρνει πολύ καλά. Μπορεί να μην υπάρχουν οι turned-based μάχες του FFVII (ευτυχώς), αλλά η Psygnosis απέδειξε

"Το Alundra είναι δίχως άλλο το καλύτερο στο είδος του!"



Πάντα θα υπάρχει κάτι που θα θέλει το κακό σας. Τα "BLOBS" αποτελούν εύκολη λεία και συνήθως κρύβουν διάφορα bonuses.



Κάποιος έχει κάνει το χωριό μπουρλότο - και αυτή η γριούλα θα την πληρώσει!



Ανά πάσα στιγμή μπορείτε να τσεκάρετε το πολύ φιλικό inventory σας.



Απλά πλην αποτελεσματικά και ατμοσφαιρικά effects πλαισιώνουν ένα πολύ όμορφο παιχνίδι.

ότι, παρ' ότι η φόρμουλα άλλαξε, το Alundra είναι δίχως άλλο το καλύτερο στο είδος του, με πολύ καλή σχεδίαση επιπέδων και πολλούς γρίφους. Δεν ξέρω αν το καταλάβατε, αλλά η Psygnosis έχει το φάρμακο για τους εφιάλτες σας. Δοκιμάστε το άφοβα!

ΣΥΓΓΝΩΜΗ, ΚΥΡΙΕ, ΠΟΙΟΣ ΕΙΣΤΕ;

ALUNDRA: ΕΧΕΙ ΤΟ ΧΑΡΙΣΜΑ ΝΑ ΜΠΑΙΝΕΙ ΣΤΑ ΟΝΕΙΡΑ ΚΑΙ ΤΟΥΣ ΕΦΙΑΛΤΕΣ ΤΩΝ ΑΝΘΡΩΠΩΝ.

JESS: Ο ΟΠΛΟΥΡΓΟΣ ΤΟΥ ΧΩΡΙΟΥ, ΝΟΙΑΖΕΤΑΙ ΚΑΙ ΒΟΗΘΑ ΤΟΝ ALUNDRA, ΓΙΑΤΙ ΤΟΥ ΘΥΜΙΖΕΙ ΤΟ ΝΕΚΡΟ ΓΙΟ ΤΟΥ. (ΔΡΑΜΑ, Ε;)






MEIA: ΚΑΤΑΓΕΤΑΙ ΑΠΟ ΤΗ ΦΥΛΗ ΤΩΝ ELNA. ΔΕΝ ΕΜΠΙΣΤΕΥΕΤΑΙ ΚΑΝΕΝΑΝ ΚΑΙ ΚΡΑΤΑ ΕΝΑ ΜΕΓΑΛΟ ΜΥΣΤΙΚΟ.



SEPTIMUS: ΤΑ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΤΡΙΑ ΧΡΟΝΙΑ ΚΑΝΕΙ ΕΡΕΥΝΕΣ ΓΙΑ ΤΑ ΟΝΕΙΡΑ ΚΑΙ ΕΛΠΙΖΕΙ ΝΑ ΒΟΗΘΗΣΕΙ ΤΟΥΣ ΧΩΡΙΚΟΥΣ.



SYBILL: ΜΠΟΡΕΙ ΚΑΙ ΟΝΕΙΡΕΥΤΕΤΑΙ ΞΥΠΝΙΑ, ΜΕ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ ΝΑ ΠΡΟΦΗΤΕΥΕΙ ΠΡΑΓΜΑΤΑ ΜΕ ΤΡΟΜΑΚΤΙΚΗ ΑΚΡΙΒΕΙΑ.

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ	●●●●●●●○○○
ΗΧΟΣ	●●●●●●●●○○
GAMEPLAY	●●●●●●●●●○
ΑΝΤΟΧΗ	●●●●●●●●●○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ **87%**

Ένα πολύ γοητευτικό RPG.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Wild Arms
Suikoden

CHILL



Ποιος χρειάζεται αυτοκίνητο με τέτοια μέρα, σε αυτή την ηλικία; Η Trix κατεβαίνει για ψώνια στην πόλη.

Το δημοφιλες σπορ ενθουσιαζει τους φανατικους οπαδους του, αλλα, οπως λενε, νικα μονο ο καλυτερος!

Για δείτε!



PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Sony PlayStation
Κατασκευαστής: Eidos



Ακόμη ένα παιχνίδι snowboarding που ελπίζει να επωφεληθεί από το "μοδάτο" άθλημα ανεβάζοντας την αδρεναλίνη. Αλλά είναι αρκετά καλό ώστε να συναγωνιστεί το Cool Boarders 2 στο χιόνι ή θα νικηθεί καταλήγοντας σε κάνα χαντάκι με λάσπη; Οι πρώτες εντυπώσεις από το Chill δεν ήταν καλές. Δεν είχε την ταχύτητα και την ομαλότητα του Cool Boarders 2 -του κυριότερου ανταγωνιστή του-, ενός τίτλου που παίξαμε πολύ τον τελευταίο καιρό. Ωστόσο μετά από αρκετό παίξιμο αποκαλύπτονται ορισμένα ωραία σημεία, που θα ήταν καταπληκτικά αν είχε καλύτερη game engine. Αυτά τα σημεία περιλαμβάνουν άλματα με φόρα πάνω από σκεπές ελβετικών σαλέ και γλιστρήματα κατά μήκος κομμένων κορμών δέντρων. Σαν να μην έφθαναν όλα αυτά, μπορείτε να κάνετε άλμα στο κενό από ένα βουνό και μετά να ανοίξετε ένα αλεξίπτωτο και να στοχεύσετε τις ζώνες προσγείωσης, όπως στο Pilot Wings! Υπάρχουν τέσσερις χαρακτήρες για να διαλέξετε, δύο αγόρια και δύο κοπέλες, παρ' ότι οι διαφορές μεταξύ τους δεν είναι και τόσο εμφανείς - εκτός από τον τόνο της φωνής όταν φωνάζουν "yelp", τη στιγμή που συγκρούονται με τα διάφορα εμπόδια που γεμίζουν τις επικίνδυνες πλαγιές.



Πρωτη Διαδρομη

Το καλύτερο χαρακτηριστικό του Chill και το σημείο όπου διαφέρει σε σχέση με το Cool Boarders 2 είναι οι πολλαπλές διαδρομές του στα βουνά. Πολλές φορές κατά τη διάρκεια των καταβάσεων -σε κάποιες διχάλες- μπορείτε να επιλέξετε την πορεία σας. Φυσικά υπάρχει ένα χρονικό όριο που πρέπει να συναγωνιστείτε, ενώ ο κύριος στόχος σας είναι να βρείτε τη γρηγορότερη διαδρομή της πίστας, ώστε να σπάσετε τα προηγούμενα ρεκόρ.
Όπως και στο Cool Boarders 2, υπάρχει πλήθος από ακροβατικά που ξεσηκώνουν τον κόσμο προτρέποντάς σας να τα τελειοποιήσετε, αλλά το να τα καταφέρετε προκειμένου να πάρετε μερικούς έξτρα πόντους είναι δύσκολο και ελάχιστα διασκεδαστικό σε αυτό το παιχνίδι. Το διπλό (σε split screen) αξίζει αρκετά, κάνοντας το παιχνίδι πιο ενδιαφέρον, αλλά και πάλι δεν είναι τόσο καλό σε σχέση με τον αντίπαλό του. Το Chill θα ήταν ένα αρκετά καλό παιχνίδι αν δεν απογοήτευε σοβαρά με τις κακοφτιαγμένες καταβάσεις του. Τα γραφικά του είναι αξιόλογα, αλλά τα μικρά sprites του θα συγχωρούνταν μόνο αν το παιχνίδι στο σύνολό του ήταν γρήγορο και ομαλό. Δυστυχώς το Chill δεν είναι ούτε γρήγορο ούτε ομαλό. Εκτός δε από το ατμοσφαιρικό -τύπου club- soundtrack του, δεν παρουσιάζει κάποιο ενδιαφέρον. Αν ψάχνετε για ένα snowboarding παιχνίδι που να αποδίδει αληθινά τη συγκίνηση και την ταχύτητα του αθλήματος, ο συγκεκριμένος τίτλος δεν θα σας ικανοποιήσει. Δυστυχώς για το Chill, το Cool Boarders 2 κλέβει την παράσταση, κάνοντάς το να μοιάζει με περαστική χιονοθύελλα. P



Επειτα από μία ελεύθερη πτώση από την κορυφή ενός βουνού, προσπαθείτε να προσγειωθείτε με ασφάλεια.

ΧΙΟΝΙ ΚΑΙ ΜΟΔΑ:

Οπως βλέπετε, καθένας από τους τέσσερις χαρακτήρες έχει τις δικές του προτιμήσεις στη μόδα...







PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ	●●●●●●○○○○
ΗΧΟΣ	●●●●●●●○○○
GAMEPLAY	●●●●●○○○○○
ΑΝΤΟΧΗ	●●●●●●○○○○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ 56%

Αύριο δεν θα το θυμάται κανείς.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Cool Boarders 2
Nagano Winter Olympics

X-MEN vs STREET FIGHTER EX

Η ΕΚΔΟΣΗ ΓΙΑ SATURN ΣΥΝΟΔΕΥΕΤΑΙ ΑΠΟ ΕΝΑ CARTRIDGE 4MB RAM. ΑΡΑΓΕ ΤΟ PLAYSTATION ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΑΝΤΑΠΟΚΡΙΘΕΙ ΣΤΙΣ ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΧΩΡΙΣ ΤΗΝ ΕΞΤΡΑ ΜΝΗΜΗ;



Του Κώστα Δούσου

Χωρίς μνήμη!

PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Sony Playstation
Κατασκευαστής: Capcom

Single Player | Multiplayer | Memory Card



Οι Magneto και Storm κάνουν ταχυδακτυλουργικά κόλπα.





Υπάρχουν μπόλικοι χαρακτήρες για να διαλέξετε.

Δεν πέρασε ένας μήνας από την παρουσίαση του X-Men vs Street Fighter για το Saturn και έφθασε στα χέρια μας και η έκδοση για το PlayStation. Στον τίτλο του παιχνιδιού έχει προστεθεί η λέξη "EX", η οποία στην αρχή μάς προβλημάτισε για τη σημασία της. Τόσο η arcade έκδοση όσο και εκείνη για Saturn είναι φημισμένες για τη δυνατότητα δημιουργίας ομάδας 2 μαχητών, οι οποίοι μπορούν να εναλλάσσονται κατά τη διάρκεια της μάχης (ελληνιστί Tag-Team mode). Ομως αυτή η ευχέρεια δεν υπάρχει στην έκδοση για PSX εξαιτίας της έλλειψης έξτρα μνήμης. Ετσι δημιουργήθηκε η "EX" έκδοση. Σίγουρα οι κάτοχοι της κονσόλας θα απογοητευτούν με τη συγκεκριμένη έλλειψη, καθώς έτσι στερούνται το πιο "δυνατό" σημείο του παιχνιδιού. Βλέπετε, η arcade έκδοση δεν ήταν τίποτε άλλο παρά μία μείξη των κινήσεων του Marvel Super Heroes και των χαρακτήρων της σειράς Street Fighter, με μόνη πρωτοτυπία το Tag-Team mode. Παρ' όλα αυτά, το "EX" στην ονομασία του παιχνιδιού φέρνει και μερικά καλά. Ετσι, οι παίκτες μπορούν να εκτελέσουν κάποιες super κινήσεις, όπως στο Street Fighter Extra Plus, και ορισμένα καταστροφικά combos, προκειμένου να αποτελειώσουν τους αντιπάλους τους μια ώρα αρχύτερα. Στην επιλογή σας υπάρχουν 17 χαρακτήρες, δανεισμένοι από τα Marvel Comics και τη σειρά Street Fighter, με τον καθένα να διαθέτει αρκετά μεγάλη γκάμα κινήσεων. Αξίζει να αναφέρουμε ότι οι παίκτες έχουν τη δυνατότητα να διαλέξουν κάποιο δεύτερο χαρακτήρα εκτελώντας ένα ειδικό combo.
Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι αρκετά προσεγμένα, καθαρά, φωτεινά και με ιδανικούς χρωματισμούς. Ο ήχος δεν αποτελεί κάτι το ιδιαίτερο, γεγονός που δεν μας ξενίζει, αφού και το coin-op δεν ήταν ιδιαίτερα εντυπωσιακό στο συγκεκριμένο τομέα.
Αλλο ένα σημείο όπου υστερεί η έκδοση για PSX είναι ο μεγάλος χρόνος που απαιτείται για το φόρτωμα του παιχνιδιού.



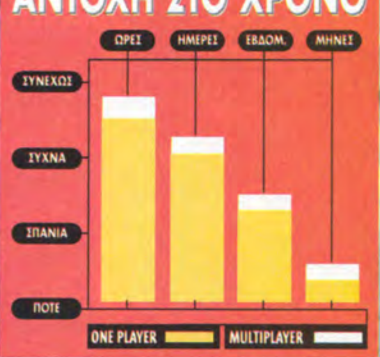
Το όλο σκηνικό θυμίζει τα Marvel Comics.



"Η έκδοση του Saturn είναι καλύτερη."

Είναι χαρακτηριστικό το ότι μετά από κάθε επιλογή αυτό φορτώνει για αρκετό χρονικό διάστημα, κάνοντας το χρήστη να βαρεθεί γρήγορα.
Γενικά, το X-MEN vs Street Fighter είναι καλύτερο από το Street Fighter Alpha χάρη στην πληθώρα κινήσεων και χαρακτήρων που προσφέρει, αλλά θα είχε καλύτερη τύχη εάν εμφανιζόταν έναν χρόνο πριν. Αυτή τη στιγμή το Tekken 3 φαντάζει αξεπέραστο τεχνολογικά. Παρ' όλα αυτά, αν η σειρά Street Fighter σας έχει συντροφέψει από τα πρώτα βήματά της, θα μείνετε ικανοποιημένοι και με το νέο μέλος της.

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●●●○○
ΗΧΟΣ ●●●●●●○○○○
GAMEPLAY ●●●●●●●○○○
ΑΝΤΟΧΗ ●●●●●●●○○○

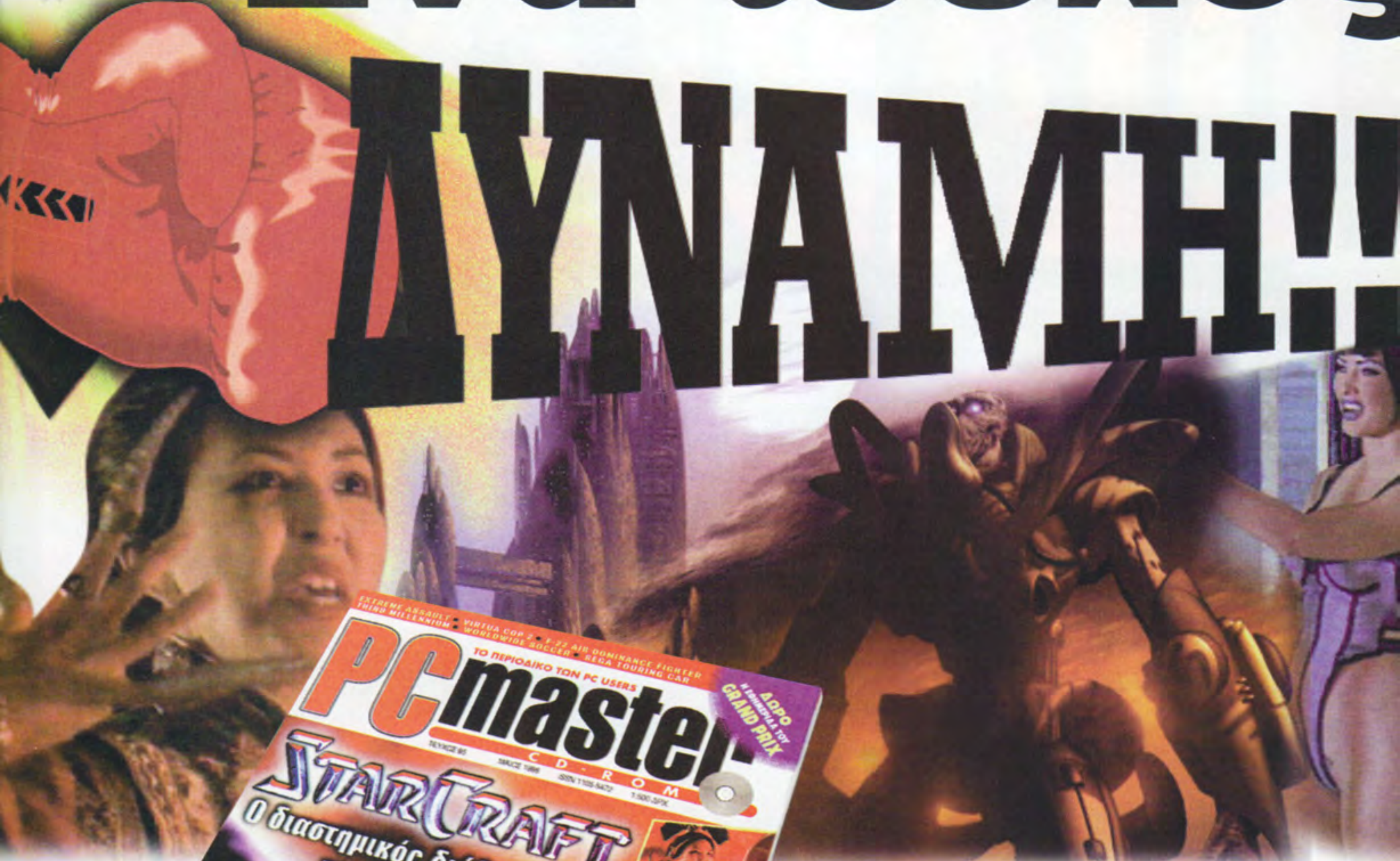
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ 82%

Φανταστερό και γρήγορο.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Marvel Super Heroes
Street Fighter Alpha 2

Ενα τεύχος

ΔΥΝΑΜΗ!!





ΔΙΑΒΑΣΤΕ ΣΤΟ ΤΕΥΧΟΣ ΜΑΪΟΥ

ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ NET CAFE
Εκτενής παρουσίαση των σημαντικότερων Net Cafe στην Ελλάδα και τα πλήρη στοιχεία τους.

GRAND PRIX II
1.000.000 και πολλή δράση!

REVIEWS
- Starcraft
- Riana Rouge
- Temüjin
- Ultimate Racing Pro
- Third Millennium
- Sega Touring Car

...και πολλά ακόμη ολοκαίνουρια παιχνίδια

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ
Κερδίστε 10 CD-ROMs του μοναδικού racing game ULTIMATE RACING PRO.

ΚΑΙ ΜΑΖΙ ΤΟ ΠΑΝΙΣΧΥΡΟ CD-ROM ΜΕ...
ΔΩΡΟ τα ωραιότερα ερασιτεχνικά demos εικόνας και ήχου, demos των **Quest For Glory 5, Jazz Jackrabbit 2, Toca Touring Car** και περισσότερων από 10 νέων παιχνιδιών, καθώς και αποκλειστικά στιγμιότυπα από το Grand Prix II.

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS
PC master CD-ROM

ΚΥΡΙΑΡΧΕΙ !

DIABLO

ΑΝ ΕΧΕΤΕ ΤΗΝ ΕΝΤΥΠΩΣΗ ΟΤΙ Η ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ ΤΗΣ Ε.Α. ΠΡΟΣΦΕΡΕΙ ΒΙΑΙΗ ARCADE-DUNGEON ΔΡΑΣΗ ΠΟΥ ΔΕΝ ΘΕΛΕΙ ΠΟΛΛΗ ΣΚΕΨΗ ΑΛΛΑ ΠΑΙΖΕΤΑΙ ΕΥΧΑΡΙΣΤΑ, ΤΟΤΕ ΔΕΝ ΠΕΦΤΕΤΕ ΚΑΙ ΠΟΛΥ ΕΞΩ.

Του Δημήτρη Ρήγα

Action RPG

PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Sony Playstation
Κατασκευαστής: Electronic Arts
Διάθεση: CD-Media

Single Player — Multiplayer — Memory Card



Ακούμε κιόλας τα μουρμουρητά αποδοκιμασίας: "Ακόμα ένα επιπόλαιο role playing game που τραβά το δρόμο του για το PlayStation με το πρόσχημα της ψυχαγωγίας." Αλήθεια, όλα αυτά τα φίλτρα, τα hit points και το ανακάτεμα των χαρακτήρων σάς προκαλούν πονοκέφαλο;
Βέβαια, κάτι τέτοιο δεν ισχύει σε μεγάλο βαθμό σε αυτό το παιχνίδι (αρχικά για PC) της Ε.Α. Αυτό το βίαιο dungeon απευθύνεται σε αυτούς που θέλουν να αφήσουν τις συνηθισμένες ασχολίες τους για το σπίτι και να αφοσιωθούν στην εξάσκηση του μακελειού που δεν απαιτεί ιδιαίτερη σκέψη. Το interface και γενικά ο εύκολος χειρισμός του παιχνιδιού αξίζουν έπαινο. Ωστόσο έπειτα από μερικά επίπεδα αρχίζετε να αναρωτιέστε αν το Diablo είναι ο καλύτερα εξοπλισμένος κλώνος του Gauntlet. Σύμφωνα με το σενάριο, στο Kingdown of Khandaras επικρατεί χάος και ο κόσμος τρέχει τρομαγμένος εξαιτίας μιας άγνωστης δύναμης. Η πηγή του κακού προέρχεται από το μικρό χωριό Tristram. Αφού συνεργαστείτε με μερικούς ντόπιους, το σιδηρουργό, το θεραπευτή, το μεθυσμένο που λέει ασυναρτησίες και με μια μυστηριώδη μάγισσα (όλοι έχουν καταπληκτικές φωνές), φτάνετε σε έναν αρχαίο καθεδρικό ναό ο οποίος στεγάζει έναν λαβύρινθο γεμάτο υπηκόους του Diablo, του Άρχοντα του Κακού.

ΔΥΣΟΣΜΙΑ

Όλη η δράση απεικονίζεται με τη γνώριμη ισομετρική προοπτική. Μπορείτε να παίξετε μόνοι σας ή συνυπάρχοντας ταυτόχρονα με έναν άλλο παίκτη στην οθόνη, στην προσπάθειά σας να ολοκληρώσετε μια σειρά αποστολών που θα εμφανίζονται στο δρόμο σας για να προκαλέσετε την καταστροφή των διαβολικών δυνάμεων. Συνολικά υπάρχουν 16 επίπεδα να εξερευνήσετε, τα οποία είναι τεράστια, αμυδρά φωτισμένα και γεμάτα παγίδες και τέρατα. Ανάλογα με το είδος του χαρακτήρα που έχετε επιλέξει (Warrior, Rogue ή Sorcerer) αποκτάτε κάθε φορά καινούρια όπλα για να αντιμετωπίσετε την αυξανόμενη επιθετικότητα των τεράτων. Όλα μπορούν να ετοιμαστούν και να χρησιμοποιηθούν με το πάτημα ενός κουμπιού και να καταλήξουν σε ταυτόχρονο θάνατο πολλών εχθρών. Ο χειρισμός και η κίνηση του ήρωα ή της ηρωίδας σας είναι καλά, αλλά αρκετές φορές σε κρίσιμες στιγμές θα κολλήσετε προσπαθώντας να φύγετε μέσα από το άνοιγμα μιας πόρτας. Οι μεγάλοι χρόνοι φόρτωσης του



Ο Butcher δεν μπορεί να σας φτάσει. Μπορείτε να τον βγάλετε από τη μέση με την άνεσή σας ρίχνοντας βέλη μέσα από τα παράθυρα. Απλή τακτική.



Κάθε είδους τρόμος περιμένει τον κουρασμένο ταξιδιώτη στα μπουντρούμια του Diablo. Οι νεκροί σε αυτό το δωμάτιο έχουν τοποθετηθεί σε παλούκια, σα σουβλάκια, για να σας φτιάξουν το κέφι.



Κάθε τόσο περνάτε από λίμνες εξαγνισμού, όπου μπορείτε να καθαριστείτε από το δηλητήριο.



Προτού μπείτε στο λαβύρινθο, ένας θανάσιμα πληγωμένος στρατιώτης σάς εκλιπαρεί να εκδικηθείτε για το χωριό.



Αντιμέτωπος με μερικούς Burning Dead, λίγο μετά τον Butcher.

ΚΑΙ ΛΙΓΗ ΜΑΓΕΙΑ

Η ΑΠΟΚΤΗΣΗ ΚΑΛΩΝ ΜΑΓΙΚΩΝ ΟΔΗΓΕΙ ΣΤΗΝ ΕΠΙΤΥΧΙΑ, ΕΙΔΙΚΑ ΕΝΑΝΤΙΑ ΣΕ ΑΡΧΗΓΟΥΣ.

1


Παρασύρετε τον έξω...

2


Ορίστε την περιοχή-στόχο...

3


Πυροδοτήστε το... spell

4


Γρήγορα πηδήξτε πίσω...

5


Φωτιά σε δράση!



Προτού ριψοκινδυνέψετε στα υπόγεια, ψάξτε στο χωριό να μιλήσετε με τους ντόπιους, καθώς είναι αξιόλογη πηγή πληροφοριών και καινούριων όπλων. Ακόμα και ο μεθυσμένος σάς είναι χρήσιμος.



Μαζέψτε περγαμηνές για να εφοδιάσετε το χαρακτήρα σας με καινούρια ξόρκια. Η Scroll of Lighting στέλνει πολλαπλά κύματα ενέργειας στους εχθρούς.



Ο Butcher είναι αρκετά ζόρικος, αλλά με ένα "wall of flame" θα τον καταφέρετε.



Δεν μπορείτε να δείτε τι περιέχει το δωμάτιο μέχρι να ανοίξει η πόρτα. Εξαιρετική λεπτομέρεια.



Το inventory, όπου προετοιμάζετε ξόρκια και αντικείμενα για χρήση. Ποτέ δεν ήταν τόσο εύκολο.



Η πρόσβαση στο χάρτη είναι εύκολη και βοηθά πολύ.



Φυλαχτείτε από τον Butcher, τον αρχηγό του δεύτερου επιπέδου. Προσπαθήστε να τον παρασύρετε σε μια περιοχή όπου μπορείτε να τον σκοτώσετε με βέλη, κατά προτίμηση μέσα από ένα παράθυρο.

ΠΛΑΣΜΑΤΑ ΤΩΝ ΜΠΟΥΝΤΡΟΥΜΙΩΝ

Περιμένει να σας υποδεχτεί μια ετερόκλητη ομάδα σιχαμερών τεράτων. Εδώ είναι μερικά που βασανίσαμε προτού τα στείλουμε στα βάθη της κόλασης.



Black Night Πολύ επικίνδυνος και καλά οπλισμένος.

Skeleton Είναι εξαπλωμένοι παντού στα μπουντρούμια. Επικίνδυνοι σε ομάδες.

Goat Bow Θανατηφόρος με τόξο και βέλη.

Mega Demon Βάλτε το στα πόδια καθώς είναι πολύ δύσκολο να τον σκοτώσετε.

Rhino Demon Μισός δαίμονας και μισός ρινόκερος, αποτελεί θανάσιμη απειλή.

Sneak Είναι σαν τον HIDDEN αλλά με δύο κεφάλια.

Hidden Ενοχλητικός, αλλά σκοτώνεται εύκολα.

παιχνιδιού ανάμεσα στα επίπεδα είναι φοβερά εκνευριστικοί, αλλά τουλάχιστον μπορείτε να σώσετε οποιαδήποτε στιγμή θέλετε τη θέση σας σε ένα επίπεδο, κάτι όχι απλώς βολικό αλλά και απαραίτητο, όταν αντιμετωπίζετε αρχηγούς ή ομαδικές επιθέσεις.

Πτωματα

Το Diablo από άποψη γραφικών εμφανίζει πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα. Από τη μια πλευρά, οι περισσότερες τοποθεσίες είναι απεικονισμένες με λεπτομέρεια και φωτισμένες ατμοσφαιρικά. Από την άλλη, όμως, οι κινήσεις των πλασμάτων και του παίκτη έχουν περιορισμένα frames στο animation, παρ' όλο που είναι όμορφα σχεδιασμένα. Το παιχνίδι είναι πολύ ενδιαφέρον ώστε να παίζετε για κάμποσο καιρό. Ο τρόπος με τον οποίο αποκτάτε εμπειρία και αντιμετωπίζετε τους αντιπάλους σάς γεμίζει ικανοποίηση, αλλά η μεγαλύτερη απόλαυση είναι όταν εξολοθρεύετε μια ομάδα σκελετών πολεμιστών που μόλις εμφανίστηκαν στην περιοχή. Μακροπρόθεσμα όμως τίποτα δεν μπορεί να αλλάξει τους περιορισμούς που το Diablo επιβάλλει στον παίκτη και συγκεκριμένα την έλλειψη εξέλιξης σε πιο προχωρημένα επίπεδα. Τα μαγικά γίνονται ισχυρότερα και πιο αποτελεσματικά όπως και οι εχθροί, αλλά εκτός από το τράβηγμα μερικών μοχλών για να βρείτε νέες περιοχές, δεν υπάρχει τίποτε άλλο να κάνετε, εκτός από το να πετσοκόβετε τους εχθρούς σας.
Η ιστορία ξεδιπλώνεται όμορφα καθώς επιστρέφετε στο χωριό για νέες προμήθειες. Μπορείτε να σώσετε το χαρακτήρα σας για να παίξετε σε ένα διαφορετικό παιχνίδι με έναν φίλο σας, αλλά, τελικά, παρά το ότι το παιχνίδι είναι διασκεδαστικό, είναι αμφίβολο για πόσες βδομάδες θα ασχολείστε μαζί του. **P**

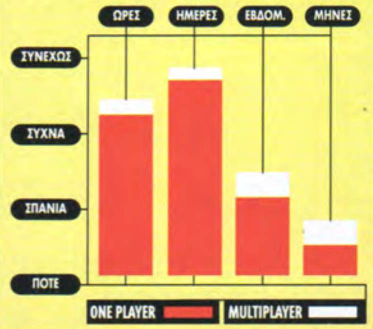


"Διασκεδαστικό αλλά γεμάτο επαναλήψεις RPG."



Μερικά ξόρκια μπορείτε να τα μάθετε, διαβάζοντας σχετικά βιβλία. Μετά μπορείτε να τα χρησιμοποιήσετε ξανά, όσο σας επιτρέπει η μαγική ενέργειά σας (Mana).

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●●○○○
ΗΧΟΣ ●●●●●●●●○○
GAMEPLAY ●●●●●●○○○○
ΑΝΤΟΧΗ ●●●●●●●○○○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ **74%**

Οχι και άσχημο.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Blood Omen: Lok
Crusader: No Remorse

BRAVE SPIRITS

Το WCW vs NWO World Tour είναι το παιχνίδι-θεσμός στην κατηγορία παιχνιδιών πάλης για το N64. Το Brave Spirits Wrestling μπορεί να το ανταγωνιστεί;

Του Μένη Μαλαξιανάκη

Επιτέλους, ξύλο!

Τα παιχνίδια πάλης στο παρελθόν ήταν σε γενικές γραμμές αρκετά άσχημα, κυρίως εξαιτίας του ότι το άθλημα περιλαμβάνει μια μεγάλη γκάμα κινήσεων, οι οποίες είναι αρκετά δύσκολο να αναπαραχθούν με ακρίβεια με τον περιορισμένο αριθμό πλήκτρων που έχει το joypad.

Το WCW vs NWO World Tour κατάφερε να ξεπεράσει αυτό το πρόβλημα. Πρόκειται για ένα διασκεδαστικό και με αρκετά καλό gameplay παιχνίδι πάλης, το οποίο διατηρεί όλα τα απαραίτητα στοιχεία του αθλήματος, ενώ παράλληλα κατάφερνει να τα βγάλει πέρα και με κάποια εκνευριστικά χαρακτηριστικά του, όπως την τριαντάλεπτη φλυαρία των μαχητών που προηγείται κάθε αγώνα και θα έχετε πιθανώς δει στην τηλεόραση.

Τώρα, λίγο μετά την εμφάνιση του WCW vs NWO, έρχεται το Brave Spirits Wrestling, το οποίο είναι προς το παρόν διαθέσιμο μόνο στην ιαπωνική έκδοση. Είναι αρκετά δύσκολο, δεδομένης της ομοιότητας των δύο παιχνιδιών (και τα δύο είναι παιχνίδια πάλης), να μην κάνουμε συγκρίσεις, κάτι άσχημο βέβαια, για το Brave Spirits καθώς εάν είχε κυκλοφορήσει πριν και ήταν το πρώτο παιχνίδι πάλης για το N64, θα είχε τύχει, δίχως αμφιβολία, πολύ πιο ενθουσιώδους υποδοχής. Σύμφωνα, όμως, με τα σημερινά δεδομένα, οι περισσότεροι θα το δουν σαν ένα παιχνίδι κλώνο του



Ακόμα ένα στιγμιότυπο από έναν αγώνα. Ο τύπος με το μπλε σορτσάκι φαίνεται πως κερδίζει.



Άλλο ένα συγκλονιστικό στιγμιότυπο από το παιχνίδι.

Αλλά...

Παρ' όλα αυτά η κάμερα στο Brave Spirits δεν είναι τόσο ευέλικτη όσο αυτή του WCW. Η οπτική γωνία σε tag και για το rumble mode παραμένει σταθερή, κάτι το οποίο είναι αρκετά εκνευριστικό, ενώ υπάρχει μικρότερος αριθμός παλαιστών σε σχέση με το WCW. Αρχικά διατίθενται 13 χαρακτήρες, ενώ στην πορεία θα βρείτε και 3 κρυφούς. Αντίθετα το WCW είχε 37 "κανονικούς" και 6 κρυφούς χαρακτήρες.

PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Nintendo 64
Κατασκευαστής: Hudson Soft

Single Player · 2 Multiplayer · Cartridge · Controller Pack



Μάλλον θα πρέπει να είχα πέσει αναίσθητος για κάποιες στιγμές. Καλύτερα να σηκωθώ το συντομότερο δυνατόν



Πόσες άλλες δουλειές μπορείτε να φανταστείτε στις οποίες είστε αναγκασμένος να τυλίγεστε γύρω από τα πόδια άλλων ανθρώπων;

Έχει καλύτερα γραφικά από το WC

WCW vs NWO που προσπαθεί να μας πείσει ότι είναι καλύτερο. Πράγματι, σε ό,τι αφορά τα γραφικά, το Brave Spirits είναι ανώτερο του WCW vs NWO. Οι χαρακτήρες είναι πολύ πιο εντυπωσιακοί, με καλύτερο texturing και ομαλότερους συνδέσμους μεταξύ των αρθρώσεων του σώματος. Έχει επίσης δοθεί αρκετή προσοχή στη λεπτομέρεια του animation των χαρακτήρων. Χαρακτηριστικός, για παράδειγμα, είναι ο τρόπος που αναταράσσεται το πάτωμα του ring όταν οι παίκτες πέφτουν κάτω.

Το animation είναι επίσης αρκετά γρήγορο, οι δε χαρακτήρες τρέχουν γύρω-γύρω προσπαθώντας να πιάσουν καλύτερη θέση.

Το πραγματικό πρόβλημα όμως του Brave Spirits εντοπίζεται στο σύστημα ελέγχου καθώς δεν είναι όσο ευαίσθητο χρειάζεται. Αντίθετα ο χειρισμός είναι ένα από τα καλύτερα στοιχεία του WC, στο οποίο εάν πατήσετε ένα κουμπί, οι παλαιστές θα υπακούσουν αμέσως - τουλάχιστον τις περισσότερες φορές. Στο Brave Spirits όμως παρατηρείται συχνά μια καθυστέρηση, κατά τη διάρκεια της οποίας ο παλαιστής σας συνήθως τις τρώει από τον αντίπαλό του. Ενώ το παραπάνω δεν παίζει ιδιαίτερο ρόλο στο εύκολο επίπεδο δυσκολίας, όπου οι αποκρίσεις της CPU είναι αρκετά άτσαλες, σε δυσκολότερο επίπεδο καθιστά το παίξιμο σχεδόν

WRESTLING





Καθώς οι άλλοι παλαιστές συνεχίζουν να μάχονται, ένας από αυτούς αποφασίζει πως είναι ώρα να πάρει έναν υπνάκο.

εφιαλτικό, καθώς ο παίκτης που ελέγχεται από τον υπολογιστή επανειλημμένως θα σας χτυπά, ενώ η αργή απόκριση που θα έχετε σε συνδυασμό με την ταχύτητα του παιχνιδιού κάνει πρακτικά αδύνατη την απάντηση από μέρους σας.
Ενα πολύ θετικό χαρακτηριστικό του Brave Spirits είναι ο τρόπος με τον οποίο δείχνει τους συνδυασμούς των κινήσεων στην οθόνη. Καθώς εσείς και ο αντίπαλός σας εφαρμόζετε

s NWO... Φτάνει αυτό;

επιτυχημένα τεχνικές, το παιχνίδι σάς δείχνει τους συνδυασμούς των κουμπιών που ήταν απαραίτητο να γίνουν. Αυτό σας επιτρέπει να μάθετε και να εξασκηθείτε πάνω σε αυτούς καθώς και να μάθετε από τις τεχνικές που εφαρμόζει ο αντίπαλός σας, αν βεβαίως έχετε την υπομονή και δεν είστε ο τύπος που πατά πολλά κουμπιά μαζί και περιμένει να επιτύχει το σωστό συνδυασμό.
Ενα άλλο, όχι βασικό αλλά αρκετά θετικό, στοιχείο του Brave Spirits, το οποίο δεν διαθέτει το WCW είναι οι turnbuckle επιθετικές κινήσεις. Στο WCW κάνετε τους κατάλληλους συνδυασμούς κουμπιών και ο παλαιστής σας μπαίνει πλέον στη ρουτίνα, σκαρφαλώνοντας στο turnbuckle και πηδώντας στη συνέχεια πάλι πίσω. Καθώς πρόκειται για προκαθορισμένη αλληλουχία κινήσεων, δεν είναι δυνατόν να σταματήσετε την κίνηση εάν ο αντίπαλος παλαιστής κινηθεί. Στο Brave Spirits, αντίθετα, ένας συνδυασμός κουμπιών θα κάνει τον παλαιστή να πάει στο turnbuckle και ένας άλλος να πηδήξει από αυτό, γεγονός που σας επιτρέπει να έχετε τον κατάλληλο συγχρονισμό σε περίπτωση που ο αντίπαλός σας προσπαθήσει να ξεφύγει, καθώς και να ακυρώσετε την όλη κίνηση εάν ο αντίπαλος είναι έξω από το βεληνεκές σας. Μπορείτε επίσης να σηκώσετε σωριασμένους παλαιστές όσο αυτοί είναι ακόμα ζαλισμένοι και να τους ρίξετε και πάλι κάτω προτού συνέλθουν, κάτι το οποίο δεν μπορείτε να κάνετε στο WCW.

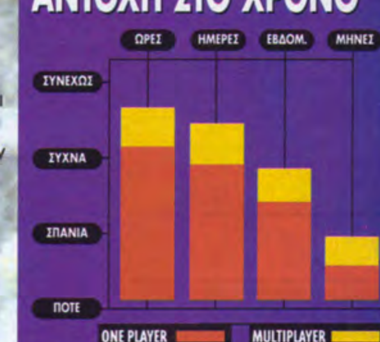
Παιχνιδι Τεσσαρων Παικτων

Το Brave Spirits υποστηρίζει παιχνίδι μέχρι και τεσσάρων παικτών, οι οποίοι μπορεί να είναι όλοι μαζί στο ring εάν επιλέξετε την rumble, κάτι που μεγαλώνει τη διάρκεια του παιχνιδιού. Παρ' όλα αυτά το ότι δεν υπάρχουν μπάρες ενέργειας, ούτε κάποια ένδειξη για το ποιος ελέγχει ποιον χαρακτήρα, καθώς και το ότι η κάμερα είναι τοποθετημένη σε απόσταση από το ring, καθιστούν αρκετά δύσκολο το να ξεχωρίσεις ποιος κάνει τι και σε ποιον.
Γενικώς, παρά τα κάπως καλύτερα γραφικά, τα μάλλον ατυχή προβλήματα χειρισμού και ο περιορισμένος αριθμός παλαιστών δείχνουν ότι το Brave Spirits δεν πιάνει τα επίπεδα που έχει θέσει εδώ και καιρό το WCW vs NWO, κάτι λυπηρό μια και υπήρχαν όλες οι προϋποθέσεις για κάτι καλύτερο.
Το μόνο στο οποίο ελπίζουμε είναι ότι με την κυκλοφορία της PAL έκδοσης του παιχνιδιού τα προβλήματα με το σύστημα χειρισμού θα έχουν ξεπεραστεί.



Οπως και στο WCW vs NWO World Tour, έτσι και εδώ οι παλαιστές έχουν στη διάθεσή τους μια αρκετά μεγάλη ποικιλία από εντυπωσιακές κινήσεις.

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



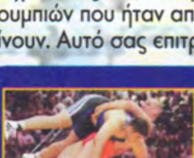
PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●●○○○
ΗΧΟΣ ●●●●●●○○○○
GAMEPLAY ●●●●●●●○○○
ΑΝΤΟΧΗ ●●●●●○○○○○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ **70%**

Ενδιαφέρον, αλλά το πρόλαβαν άλλοι!

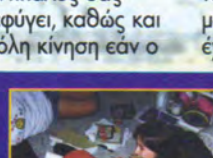
ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
WCW vs NWO, Fighter's Destiny



Ελληνορωμαϊκή Πάλη
Πρόκειται για ένα "σοβαρό" είδος πάλης όπου οι διαγωνιζόμενοι προσπαθούν να κερδίσουν και δεν κάνουν διαγωνισμό για το ποιος φαίνεται πιο εντυπωσιακός στην αρένα.



Πάλη Sumo
Ενα παραδοσιακό ιαπωνικό σπορ, στο οποίο τεράστιοι χοντροί τύποι προσπαθούν να πετάξουν ο ένας τον άλλον έξω από το ρινγκ.



Arm Wrestling
Παραδοσιακά ο τρόπος πάλης που προτιμούν όλοι οι σκληροί μηχανόβιοι στις ταινίες δρόμου. Πρόκειται για το σπορ που προσεγγίζει τον ορισμό της απλότητας.



Mud Wrestling
Εάν επιχειρούσαμε μια πολύ απλή περιγραφή θα λέγαμε ότι πρόκειται για δύο ημίγυμνες γυναίκες που κυλιούνται μέσα στη λάσπη και προσπαθούν να βγάλουν η μία τα μάτια της άλλης.

MOTORHEAD

Μπορει το παιχνιδι να μη συμπεριλαμβανει τον "Lemmy", ωστοσο η Gremlin καταφερε να δημιουργησει εναν ασσο με αυτο το ταχυτατο racing game.

Heavy Metal!

PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Sony PlayStation
Κατασκευαστής: Gremlin
Διάθεση: Dionic
Ημερομηνία Κυκλοφορίας: Κυκλοφορεί

Single Player · Multiplayer · Split Screen · Memory Card · Dual Analogue

Το Motorhead, όπως και η μπάντα, είναι θορυβώδες και γρήγορο, αλλά όχι τόσο άσχημο! Μπορεί να μη φθάνει το Grand Turismo, που κατέχει την πρώτη θέση, αλλά κάνει ό,τι μπορεί προκειμένου να αποδώσει υψηλές ταχύτητες. Η πρώτη επαφή μάς φέρνει στο νου τα παιχνίδια της πολυαγαπημένης μας Amiga, με την περιορισμένη, για τα σημερινά δεδομένα, παλέτα χρωμάτων. Ωστόσο, οι ομοιότητες τελειώνουν εδώ. Η ταχύτητα και η ομαλότητα της μηχανής του παιχνιδιού είναι κυριολεκτικά απίστευτες, αλλά όχι σε υπερβολικό βαθμό ώστε να μην μπορείτε να ελέγξετε το αυτοκίνητο. Η Gremlin έχει ξεπεράσει όλα τα όρια προκειμένου να δώσει την αίσθηση μιας ταχύτητας πιο γρήγορης ακόμα και από μια έκρηξη αδρεναλίνης. Αν ο αριθμός των αντίπαλων αυτοκινήτων είναι τέσσερα, το παιχνίδι τρέχει ομαλά με 50 frames το δευτερόλεπτο. Ωστόσο ακόμη και αν επιλέξετε παιχνίδι με επτά αντιπάλους, δεν θα παρατηρήσετε καμία ουσιαστική διαφορά στον αριθμό των frames. Αναρωτιέστε όμως γιατί δεν είναι το καλύτερο racing game που κυκλοφόρησε ποτέ; Για τον απλούστατο λόγο ότι το να τρέχετε σε μία από τις οκτώ δύσκολες πίστες (συν δύο bonuses) και να καταφέρετε να μπείτε στο Transatlantic Speed League είναι κάτι παραπάνω από μία απλή κούρσα.


Τρία Pythons αγωνίζονται για το πάνω χέρι στην πίστα Neo city.


Η επιλογή Split-screen προσφέρει περιορισμένη διασκέδαση, ενώ δεν υπάρχει καμιά εμφανής μείωση της ταχύτητας.


Στη Red Rock πίστα και οι τέσσερις τροχοί αφήνουν το έδαφος. Φαίνεται ωραίο, ειδικά με μεγάλη ταχύτητα.


Υπάρχουν δύο όψεις να διαλέξετε. Η μία είναι μέσα στο αυτοκίνητο και η άλλη πίσω και πάνω από το αυτοκίνητο. Απλό αλλά αποτελεσματικό.

Revs

Υπάρχει ένα φιλικό Ghost Mode, όπου μπορείτε να σώσετε τους καλύτερους χρόνους σας και να προσπαθείτε επανειλημμένα να τους βελτιώσετε καθώς θα έχετε σταδιακά πρόσβαση σε καλύτερα αυτοκίνητα. Υπάρχει ακόμα μια διασκεδαστική head to head πρόκληση για δύο παίκτες, με την οθόνη να χωρίζεται οριζόντια, αλλά αυτό δεν μπορεί να καλύψει πλήρως το κενό που υπάρχει εξαιτίας της έλλειψης custom επιλογής. Και τα δέκα αυτοκίνητα είναι όμορφα σχεδιασμένα και έχουν μοναδικό χειρισμό βασισμένο σε τρεις παράγοντες: επιτάχυνση, τελική ταχύτητα και κράτημα. Είναι κρίμα όμως να μην μπορείς να κάνεις ζημιά, να αναποδογυρίσεις ή να δεις τα αυτοκίνητα να ανατινάζονται, εξαιτίας του τέλειου χειρισμού. Στην αρχή σάς δίνεται η δυνατότητα να επιλέξετε ανάμεσα σε τρία αυτοκίνητα, αλλά μόλις περάσετε τις δύο πίστες της τρίτης κατηγορίας είναι διαθέσιμα άλλα τρία. Μόλις μάθετε να ελέγχετε καλά το αυτοκίνητο με το χειριστήριό σας (αναλογικό ή κάποιο άλλο), θα σας συμβουλεύαμε να διαλέξετε ένα αυτοκίνητο με γρήγορη επιτάχυνση και μεγάλη τελική ταχύτητα και να μην


Τα σκηνικά είναι φουτουριστικά, αλλά στερούνται προσωπικότητας.


Κάθε φορά που βρίσκεστε σε ευθεία, προσπαθήστε να προφτάσετε τους αντιπάλους σας, μια και είναι πιο εύκολο.


Τώρα δεν θα θέλατε να το κάνετε αυτό, έτσι; Αδιέξοδο. Τι εφιάλτης! Ο αγώνας σας είναι τελειωμένος.


Χρώμα και φαντασία στις οθόνες του Motorhead.

"Πιο γρήγορο ακόμα και από μία έκρηξη αδρεναλίνης."

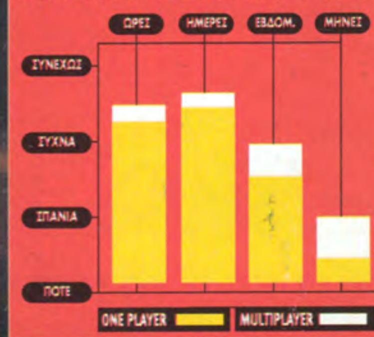





Παντιές και σπιναρίσματα είναι στην ημερήσια διάταξη.

ανησυχείτε για το κράτημα.
Η προσοχή στη λεπτομέρεια είναι εμφανής με καταπληκτικά ηχητικά εφέ και φοβερό soundtrack. Όταν το αυτοκίνητό σας μπαίνει σε ένα τούνελ, ακούτε μια ηχώ ενώ, όταν αφήνει το έδαφος εξαιτίας ενός άλματος, ακούτε την αλλαγή του ήχου της μηχανής.
Όπως είναι συνηθισμένο στις τελευταίες κυκλοφορίες, ο real time φωτισμός δίνει εξαιρετική αίσθηση στο παιχνίδι. Άλλωστε, τι θα ήταν ένα racing game χωρίς το ρεαλισμό της αντανάκλασης του φωτός (έλα, ντε); Οι τοποθεσίες ποικίλλουν, από λεωφόρους πόλεων μέχρι εγκαταστάσεις ορυχείων, μπορούμε δε να πούμε με βεβαιότητα ότι δεν υπάρχουν εφέ που να ενοχλούν ή να ξενίζουν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Η τεχνητή νοημοσύνη των αντιπάλων είναι πολύ καλά προσαρμοσμένη ώστε να μαθαίνουν από τις επιθετικές τεχνικές σας και να προσπαθούν να σας μπλοκάρουν στις πιο κρίσιμες στιγμές. Κάθε αγώνας είναι διαφορετικός λόγω του ότι τα άλλα αυτοκίνητα δεν ακολουθούν προκατασκευασμένες διαδρομές και δεν τρέχουν όλα μαζί.
Ορισμένες φορές μπορεί να προσπεράσετε μερικά αυτοκίνητα που έχουν συγκρουστεί ή έχουν βγει εκτός δρόμου, κάτι που προσθέτει ρεαλισμό.

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



THE CAR'S THE STAR


The Adder Mk2
Ταχύτητα: Κακή
Επιτάχυνση: Μέτρια/Καλή
Κράτημα: Μέτριο


Resonic
Ταχύτητα: Πολύ κακή
Επιτάχυνση: Μέτρια/Καλή
Κράτημα: Κακό/Μέτριο


ASC
Ταχύτητα: Καλή
Επιτάχυνση: Μέτρια
Κράτημα: Πολύ κακό


ASCII
Ταχύτητα: Μέτρια
Επιτάχυνση: Μέτρια
Κράτημα: Μέτριο/Κακό


Python V12
Ταχύτητα: Μέτρια
Επιτάχυνση: Πολύ καλή
Κράτημα: Κακό/Μέτριο


RBuild 2
Ταχύτητα: Μέτρια/Καλή
Επιτάχυνση: Μέτρια/Καλή
Κράτημα: Κακό/Μέτριο


Supercar 1
Ταχύτητα: Πολύ καλή
Επιτάχυνση: Καταπληκτική
Κράτημα: Καταπληκτικό


Supercar 2
Ταχύτητα: Η καλύτερη
Επιτάχυνση: Η καλύτερη
Κράτημα: Καταπληκτικό

Το Motorhead ενώ σε γενικές γραμμές είναι πολύ καλό (και αρκετά δύσκολο), όσον αφορά στην πρόκληση, είναι απίθανο να συνεχίσετε να ασχολείστε μαζί του έπειτα από μερικούς μήνες. Χμ... πού έχω βάλει το Grand Tourismo;

PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●●●●●●
ΗΧΟΣ ●●●●●●●●●●
GAMEPLAY ●●●●●●●●●●
ΑΝΤΟΧΗ ●●●●●●●●●●

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ **79%**

Ταχύτατο αλλά μικρό σε διάρκεια.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Gran Turismo
Rage Racer

IZNOGOUD

ΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΜΕ ΤΙΤΛΟ ΠΟΥ ΑΚΟΥΓΕΤΑΙ ΩΣ "IS NO GOOD", ΟΣΟ ΚΑΛΟ ΚΙ ΑΝ ΕΙΝΑΙ, ΣΙΓΟΥΡΑ ΣΑΣ ΑΠΟΘΑΡΡΥΝΕΙ ΑΠΟ ΤΟ ΝΑ ΤΟ ΑΓΟΡΑΣΕΤΕ. ΣΤΗ ΣΥΓΚΕΚΡΙΜΕΝΗ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ, ΜΑΛΙΣΤΑ, ΔΙΚΑΙΟΛΟΓΕΙ ΠΛΗΡΩΣ ΤΟΝ ΤΙΤΛΟ ΤΟΥ.

Στην πυρά!

PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Sony PlayStation
Κατασκευαστής: Microids



Single Player



Αρχικά λόγω της προϊστορίας της σειράς comics "Iznogoud", το παιχνίδι αναμενόταν να παρουσιάζει τουλάχιστον κάποιο ελάχιστο ενδιαφέρον, αλλά δυστυχώς το αποτέλεσμα δεν δικαίωσε τις προσδοκίες κανενός. Γνωρίζουμε βέβαια ότι βασικά το παιχνίδι σχεδιάστηκε για τις μικρότερες ηλικίες, αλλά στην πράξη λίγα παιδιά θα χαρούν με την παλαβή υπόθεσή του, στην οποία ο Iznogoud δηλώνει: "θέλω να γίνω χαλίφης στη θέση του χαλίφη", ό,τι κι αν σημαίνει αυτό. Οπτικά το Iznogoud είναι το πιο ξεπερασμένο platform action παιχνίδι που μπορεί να φανταστεί κάποιος. Είναι για γέλια, σε σύγκριση με την αφρόκρεμα των σημερινών platform παιχνιδιών, όπως το Gex 3D. Εχετε το ρόλο του αστείου πρωταγωνιστή, ο οποίος πρέπει να περάσει μέσα από χρωματιστά 2D επίπεδα μαζεύοντας bonus, αντικείμενα και όπλα, προκειμένου να καταλήξει στη βίαιη επίθεση των Αράβων, ζώων ή οποιασδήποτε άλλης ιδέας ξεφύτρωσε στο κεφάλι των προγραμματιστών όταν έφτιαχναν αυτή την ανοησία.



Ακόμα και τα παιχνίδια του Sinclair Spectrum είναι καλύτερα από αυτή τη λυπηρή προσπάθεια.

ΤΖΑΜΠΑ ΚΟΠΟΣ

Σκοπός είναι να πάτε από το σημείο Α στο σημείο Β μέσα σε ένα ορισμένο χρονικό πλαίσιο. Κάτι τέτοιο δεν είναι τόσο απλό όσο ακούγεται, γιατί μεσολαβούν πόρτες που πρέπει να ανοίξουν χρησιμοποιώντας κρυμμένους διακόπτες, ενώ στο τέλος κάθε επιπέδου όλο και κάποιος μεγαλύτερος εχθρός υπάρχει για να ξεφορτωθείτε.
Στα γραφικά το Iznogoud μοιάζει πολύ με το Asterix στο Super NES - γεγονός πολύ άσχημο, γιατί ο τίτλος δείχνει βαρετός και ξεπερασμένος από το 1993! Το να κυκλοφορήσει ένα παιχνίδι που δείχνει τόσο φρικτό στις μέρες μας ισοδυναμεί με εμπορική αυτοκτονία. Και μη νομίζετε πως το γεγονός ότι έχει ως στόχο τα παιδιά το κάνει καλύτερο. Εμείς στο "Pixel N.G." ποτέ δεν συμφωνήσαμε με τη λογική τού να κυκλοφορούν ανόητα παιχνίδια για μικρότερες ηλικίες, όπως συνέβαινε στις ημέρες των 16-bit με τα ηλίθια Beethoven και Home Alone. Οι μικρότερες ηλικίες θέλουν να παίζουν Tekken 2, Gran Turismo και άλλους τίτλους για "μεγάλους", δεν τους αρέσει να υποτιμάται η νοημοσύνη τους. Το μόνο καλό τέτοιων "παιδικών" παιχνιδιών είναι το γεγονός ότι ενθαρρύνουν τα παιδιά να κάνουν βόλτες στην παιδική χαρά και όχι να ξημεροβραδιάζονται μπροστά στο PlayStation. Το Iznogoud ως παιχνίδι είναι τόσο προβλέψιμο όσο οι μεσημεριανές σαπουνόπερες. Παιχνίδια όπως αυτό θα έπρεπε να είχαν εξαφανιστεί μαζί με τους δεινόσαυρους και φυσικά δεν θα έπρεπε να είχαν θέση στο PlayStation. Δεν μπορούμε να σκεφτούμε κάποιο λόγο για τον οποίο να υποστείτε όλο αυτό το σπάσιμο νεύρων που περάσαμε κάνοντας το παρόν review, για αυτό αποφύγετέ το. Iznogoud; Ισως είναι ειρωνικό, αλλά ο τίτλος του τα λέει όλα...



Μπορεί ο Iznogoud να κρατήσει την αναπνοή του αρκετά ώστε να νικήσει τον άνανδρο Merman; Ποιος νοιάζεται;



Μαγικά χαλιά πετούν και οι ξιφομάχοι τρέχουν τρομαγμένοι από κάτω τους. Είναι δύσκολο να είσαι σουλτάνος...



Το τρίτο επίπεδο διαδραματίζεται κάτω από τον ωκεανό, ίσως με τη χειρότερη μέθοδο χειρισμού που έχει χρησιμοποιηθεί για τέτοια σκηνή. Το έργο σας παρεμποδίζουν πολυάριθμα εχθρικά ψάρια.



PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●○○○○○○○
ΗΧΟΣ ●●●●○○○○○○
GAMEPLAY ●●○○○○○○○○
ΑΝΤΟΧΗ ●●●○○○○○○○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ 34%

Ενα εξαιρετικά κακό platform παιχνίδι.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Skull Monkeys
Crash Bandicoot 2

The GAME NET COMPULINK

Gamers όλης της Ελλάδας ενωθείτε!

Τώρα αρκεί να έχεις πρόσβαση στο Internet και ο κόσμος των multiuser on-line games είναι δικός σου! Το Gamenet προσφέρει στα μέλη του ατέλειωτες ώρες δράσης επιτρέποντας τη συμμετοχή στα δημοφιλέστερα παιχνίδια της αγοράς μέσω Internet. QUAKE II, FIFA 98, RED ALERT, WARCRAFT και πάρα πολλά άλλα. Αντιμετώπισε αντιπάλους από όλη την Ελλάδα μέσα από το μοναδικό ολοκληρωμένο δίκτυο αποκλειστικά για on-line games. Διασκέψεις, chat, εκδηλώσεις, τουρνουά με απίθανα χρηματικά έπαθλα, ένας ολόκληρος κόσμος αφιερωμένος στην ψυχαγωγία! Κάθε μέλος του Gamenet αποκτά με τη συνδρομή του το Gamenet Starter Kit που περιλαμβάνει το εγχειρίδιο του Gamenet, ένα CD-ROM με shareware games που διαθέτουν δυνατότητα on-line play στο Gamenet καθώς και το serial number. Μην περιμένεις, εγγράψου τώρα στο Gamenet και οι πιο συναρπαστικές εμπειρίες θα είναι δικές σου. GAME ON!

ΣΥΝΔΡΟΜΗ ΣΤΟ GAMENET ΜΟΝΟ ΜΕ 2.000 ΔΡΧ. ΤΟ ΜΗΝΑ!

Οι νέοι συνδρομητές θα πρέπει να επιβαρυνθούν με το κόστος των 5.000 δρχ. (πλέον Φ.Π.Α.) για το registration number.

Ελεύθερη πρόσβαση για τους συνδρομητές της CompuLink



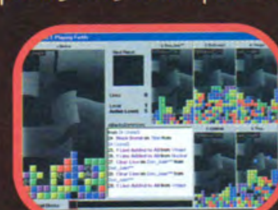
Heroes of Might and Magic IIe



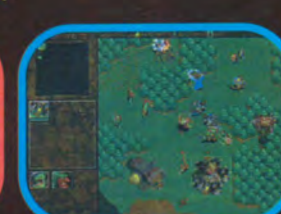
F-22 Lighting



Red Alert



Tetrinet



Warcraft II

Κάποια από τα αμέτρητα παιχνίδια που παίζονται στο Gamenet

Το Gamenet προσβάσιμο σε όλους τους συνδρομητές του Internet στην Ελλάδα από τον Μάιο!

www.compulink.gr/gamenet

ΔΩΡΕΑΝ ΕΓΓΡΑΦΗ GAMER'S CLUB ΓΙΑ ΕΚΛΕΚΤΟΥΣ GAMERS

COMPULINK NETWORK

Λ. Συγγρού 44, Αθήνα 117 42, τηλ.: 9249761
fax: 9249290, http://www.compulink.gr/clink
e-mail: info@compulink.gr

SPAWN THE ETERNAL

ΤΙ ΣΥΜΒΑΙΝΕΙ ΑΛΗΘΕΙΑ ΜΕ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΟΥ ΠΡΟΕΡΧΟΝΤΑΙ ΑΠΟ ΤΑΙΝΙΕΣ;

Τσάμπα κόπος!

Είχαμε πράγματι πολλές ελπίδες για το Spawn -παρ' ότι η ταινία από την οποία προέρχεται πάτωσε στα εισιτήρια-, γιατί το comics του οποίου είναι μεταφορά αποτελεί άριστο υλικό για ένα παιχνίδι. Δυστυχώς, διαψευστήκαμε οικτρά. Φυσικά δεν πρόκειται για το χειρότερο παιχνίδι από φιλμ που έχει κυκλοφορήσει, καθώς αυτό τον τίτλο κατέχει το Crow. Στις καλύτερες στιγμές του το Spawn: The Eternal είναι απλώς καλούτσικο, σε ορισμένα δε τμήματά του είναι εντελώς καταθλιπτικό. Καθώς παίζετε αυτό το τόσο μουντό παιχνίδι, θα αρχίσετε να βαριέστε και θα αισθανθείτε μάλλον σαν γορίλας παρά ως κάποιος ήρωας με προσωπικότητα. Ο απώτερος σκοπός σας είναι να νικήσετε τη Malebolgia και τους βοηθούς της, τον Violator, τον Vandalizer και τον Vaporizor, οδηγώντας τον Spawn στα έγκατα της Κόλασης.

PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Sony PlayStation
Κατασκευαστής: Sony

Single Player | Memory Card



Οπως γυρνάτε γύρω-γύρω, μία "έξυπνη" κάμερα, από αυτές που έχουν όλα τα παιχνίδια, παρακολουθεί αποτελεσματικά το βασικό χαρακτήρα.

ΚΑΙ ΤΙ ΕΓΙΝΕ;

Αν και η φιγούρα του βασικού χαρακτήρα είναι γενικά αποδεκτή, αυτός δεν έχει στη διάθεσή του μεγάλο ρεπερτόριο κινήσεων. Με απλές λέξεις, σε μία μάχη μέχρι θανάτου η Lara θα τον κατατρόπωνε και θα τον έδενε κόμπο. Οι κινήσεις του είναι αρκετά περιορισμένες όσον αφορά στο τρέξιμο και τα άλματα, με έναν εξίσου ασήμαντο συνδυασμό μπουνιάς και κλωτσιάς, που χρησιμοποιεί για να διαλύει όσες πόρτες βρίσκονται στο δρόμο του. Τα γραφικά στο φόντο του παιχνιδιού είναι καταθλιπτικά, τα δε κτίρια πιο σκοτεινά και κατεστραμμένα και από ταινία τρόμου. Η δομή του είναι ακαταλαβίστική και σας αφήνει τόσο μπερδεμένους όσο και η κόλαση μέσα στην οποία βρίσκεστε. Η Sony σωστά αποφάσισε να συμπεριλάβει έναν διαφορετικό μηχανισμό για τις στιγμές των μαχών, έτσι κάθε φορά παλεύετε με μόνο έναν αντίπαλο. Ομως, αν κι έχει διαφημιστεί ως παιχνίδι beat'em up, ουσιαστικά δεν έχει καμιά σχέση με κάτι τέτοιο.



Η κόλαση του Orchard, όπου ξεκινά το παιχνίδι. Υπάρχουν 4 πόρτες, μία για κάθε "κόσμο".



Στο μεσαιωνικό επίπεδο, ο Spawn βάζει αυτή τη στολή που θυμίζει Captain America.



Κάποιες φορές ο Spawn χρειάζεται να τρέξει γρήγορα μέσα από ανοίγματα, προκειμένου να φθάσει σε καινούριες περιοχές.



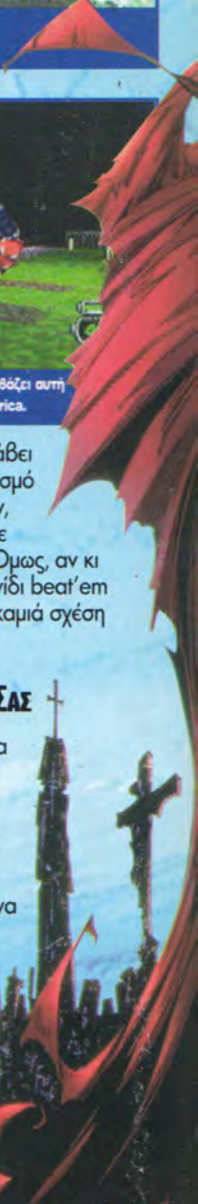
Η κάμερα αλλάζει θέση ανάλογα με τις κινήσεις του Spawn.



Αφού ελέγξει το ημερολόγιο με τις γυμνές, ο Spawn ψάχνει για τον κατάλληλο διακόπτη στον τοίχο.

ΧΑΡΑ ΣΤΟ ΚΟΥΡΑΓΙΟ ΣΑΣ

Λίγα στοιχεία μπορούν να προσελκύσουν έναν έμπειρο ή ακόμα κι έναν καινούριο παίκτη, καθώς δεν υπάρχει καν χάρτης του τόπου της δράσης. Σύντομα θα καταλήξετε να περιπλανιέστε άσκοπα γύρω-γύρω σε κάθε πίστα, ώσπου να περάσετε στην επόμενη. Πέρα από το να βρείτε το παράξενο



ΟΙ ΦΛΟΓΕΣ ΤΗΣ ΚΟΛΑΣΕΩΣ

ΚΑΤΑ ΤΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΘΑ ΣΥΝΑΝΤΗΣΕΤΕ ORBS ΓΙΑ ΝΑ ΚΑΛΥΤΕΡΕΥΣΕΤΕ ΤΙΣ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ ΣΑΣ. ΓΙΑ ΝΑ ΤΑ ΒΡΕΙΤΕ, ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΣΠΑΣΕΤΕ ΔΙΑΦΟΡΑ ΚΟΥΤΙΑ ΚΑΙ ΑΛΛΑ ΚΟΜΜΑΤΙΑ ΤΟΥ ΤΟΠΙΟΥ.

ΝΕΚΡΟΠΛΑΣΜΑΤΙΚΟ ΟΠΛΟ
ΔΥΝΑΤΑ ΠΡΑΣΙΝΑ ΦΩΤΑ, ΤΑ ΟΠΟΙΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΕΙΤΕ ΓΙΑ ΝΑ ΣΚΟΤΩΣΕΤΕ ΤΟΥΣ ΕΧΘΡΟΥΣ.

ΚΡΥΟΜΑΝΤΙΚΗ
ΔΥΝΑΤΑ ΜΠΛΕ ΦΩΤΑ ΠΟΥ ΑΠΟΤΕΛΟΥΝ ΠΗΓΗ ΕΝΕΡΓΕΙΑΣ.

ΠΥΡΟΜΑΝΤΙΚΗ
ΔΥΝΑΤΟ ΠΟΡΤΟΚΑΛΙ ΦΩΣ ΠΟΥ ΠΡΟΚΑΛΕΙ ΦΩΤΙΑ.

ΠΑΝΟΠΛΙΑ ΘΑΝΑΤΟΥ
ΔΥΝΑΤΟ ΚΟΚΚΙΝΟ ΦΩΣ. ΔΙΝΕΙ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΗ ΔΥΝΑΜΗ ΚΑΤΑ ΤΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΤΩΝ ΜΑΧΩΝ.

ΠΙΡΟΥΕΤΕΣ

Υπάρχουν ορισμένες κινήσεις και όψεις κατάλληλες για τον Spawn, ώστε να φθάσει στον Πύργο της Κόλασης.



Πατήστε τους διακόπτες, για να ενεργοποιήσετε τις πόρτες και τους ανελκυστήρες.



Χρησιμοποιήστε το πλήκτρο "Jump" για να πάρετε δύναμη και το "Harder" για να φθάσετε σε άλλες περιοχές.



Πατώντας το πλήκτρο "Roll" κατρακυλάτε στο έδαφος.



Πατώντας και τα τέσσερα άνω πλήκτρα, μπορείτε να επανακτήσετε τη δύναμή σας.



Βάλτε την οπτική γωνία πρώτου προσώπου για να βλέπετε τριγύρω.



Κάποιες φορές μπορείτε να γίνετε αόρατοι. Πολύ χρήσιμο μεν αλλά δεν συμβαίνει αρκετά συχνά.



Αίμα πετάγεται όταν αποτελειώνετε τον εχθρό, ο οποίος είναι πολύ εύκολο να σκοτωθεί.



Σε αυτό το επίπεδο ο ήρωάς σας πρέπει να βρει άκρη μέσα από λαβυρίνθους τρένων και τούνελ, προσέχοντας ταυτόχρονα να αποφύγει τα βράχια που πέφτουν.



Αφού νικήσετε αυτό τον εχθρό κάτω από τον καταρράκτη του υπονόμου, διαλέξτε ένα "κλειδί" που θα σας βοηθήσει να δραπετεύσετε.



Οι μάχες είναι αποκλειστικά one-to-one και με πολύ λίγες εναλλαγές μεταξύ τους.



Αφού νικήσετε τον αρχηγό επιπέδου, πρέπει να βγείτε από τη διαβρωμένη μπλε πύλη.



Ενας "μεγάλος κακός" αντιμετωπίζει σοβαρά προβλήματα αναπνοής.





κλειδί ή το Power Orb για να αυξήσετε την πολεμική επιδεξιότητά σας, ο Spawn σύντομα θα καταντήσει βαρετός. Μόλις δε ανακαλύψετε ότι υπάρχει ένας σχεδόν αλάνθαστος τρόπος για να εξουδετερώσετε όλους τους αντιπάλους σας (απλά κάνετε πλάγιο βήμα και κλωτσάτε συνεχώς), το οποίο ενδιαφέρον σας θα μειωθεί και θα πλήξετε. Αν είστε φανατικοί του τέλειου best-selling comics, ίσως χαρείτε από το γεγονός ότι όλοι οι "κακοί" συμπεριλαμβάνονται σε αυτό το παιχνίδι καθώς και από το ότι ο Spawn αλλάζει εμφάνιση σε κάθε νέο "κόσμο" όπου περιπλανάται. Ομως για τους υπόλοιπους αυτό δεν σημαίνει πολλά. Το Spawn είναι

"Μια σκοτεινή περιπέτεια από την κόλαση."

απίστευτα απογοητευτικό, καθώς στην αγορά υπάρχουν πολλά ανώτερης ποιότητας παιχνίδια του είδους -π.χ. το Tomb Raider 2 και το Deathtrap Dungeon-, οπότε μάλλον δεν θα πρέπει να χάσετε το χρόνο σας με αυτό.

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ	●●●●○○○○○○
ΗΧΟΣ	●●●●●●○○○○
GAMEPLAY	●●●●●○○○○○
ΑΝΤΟΧΗ	●●●●●○○○○○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ 49%

Τα γραφικά είναι απογοητευτικά.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Tomb Raider II
Deathtrap Dungeon

HINTS'N'TIPS

ΚΟΛΛΗΣΑΤΕ ΚΑΠΟΥ; ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΟΥ ΣΑΣ ΚΑΝΟΥΝ ΝΑ ΧΑΝΕΤΕ ΤΟΝ ΥΠΝΟ ΣΑΣ; ΘΕΛΕΤΕ ΝΑ ΜΑΘΕΤΕ ΤΑ ΜΥΣΤΙΚΑ ΚΑΘΕ ΠΙΣΤΑΣ ΚΑΙ ΚΑΘΕ ΕΠΙΠΕΔΟΥ; ΓΙ' ΑΥΤΟ ΕΙΜΑΣΤΕ ΕΜΕΙΣ ΕΔΩ. ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ ΠΡΟΣΠΑΘΟΥΜΕ ΝΑ ΑΝΑΚΑΛΥΠΤΟΥΜΕ ΚΟΛΠΑ ΚΑΙ ΛΥΣΕΙΣ ΠΡΙΝ ΑΠΟ ΕΣΑΣ, ΓΙΑ ΕΣΑΣ. ΔΕΝ ΧΡΕΙΑΖΕΤΑΙ ΝΑ ΜΑΣ ΕΥΧΑΡΙΣΤΕΙΤΕ. ΑΠΛΩΣ, ΞΕΚΟΛΛΗΣΤΕ!

ABE'S ODYSEY

Voice cheat

Εχοντας πατημένο το R1, δώστε ▲, ↑, ●, ←, ✖, ↓, ■ κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Τώρα ο Abe είναι ικανός να μιμηθεί τα passwords, χωρίς να βγάλει κανέναν ήχο.

BUBBLE BOBBLE

Cheat mode

Στην οθόνη έναρξης πατήστε ↓,↑,↓,↑,→,↓,←,↓,↑,↓. Θα αναγραφεί ένα μήνυμα που θα υποδηλώνει ότι ο κωδικός είναι σωστός. Οταν το μήνυμα εμφανιστεί, ξεκινήστε κανονικά το παιχνίδι και κατά τη διάρκειά του πατήστε τα ακόλουθα πλήκτρα:

R1: Πηγαίνετε στο επόμενο επίπεδο.
L1: Επιστρέψτε στο προηγούμενο επίπεδο.
R2: Εμφανίζεται το menu επιλογών.
L2: Επιβεβαιώστε τις επιλογές στο menu επιλογών.

DIDDY KONG RACING

Magic Codes

Ολοι οι κωδικοί που ακολουθούν θα πρέπει να δοθούν στην οθόνη Magic Codes. Μην αφήνετε κενά και να χρησιμοποιείτε πεζά -μικρά-γράμματα. Ορισμένοι από τους κωδικούς λειτουργούν μόνο σε διπλό παιχνίδι, ενώ άλλοι λειτουργούν στο Adventure mode. Κωδικοί για το Diddy Kong είχαν παρουσιαστεί και παλαιότερα, οπότε μερικοί από τους ακόλουθους μπορεί να είναι ίδιοι.



arnold: Μεγαλύτεροι χαρακτήρες
jointventure: Adventure mode δύο παικτών



doublevision: Μπορείτε να επιλέξετε μερικούς χαρακτήρες και δεύτερη φορά.
freeforall: Μέγιστη δύναμη στα μπαλόνια
freefruit: Ξεκινάτε με δέκα μπανάνες.
vitaminb: Απεριόριστες μπανάνες
zapthezippers: ?
noyellowstaff: Χωρίς μπανάνες
byebyeballoons: Χωρίς μπαλόνια
timetolose: Καλύτερη τεχνητή νοημοσύνη
bogusbananas: Οι μπανάνες μειώνουν την ταχύτητά σας.
bodyarmour: Ολα τα μπαλόνια είναι κίτρινα (ασπίδα).
rocketfuel: Ολα τα μπαλόνια είναι μπλε (turbo).
bombsaway: Ολα τα μπαλόνια είναι κόκκινα (πύραυλοι).
oppositesattract: Ολα τα μπαλόνια έχουν τα χρώματα του ουράνιου τόξου (μαγνήτες).
toxicoffender: Ολα τα μπαλόνια είναι πράσινα.
teenyweenies: Χαρακτήρες με μισό ύψος
jukebox: Μουσικό menu
offroad: Εχετε καλύτερη οδηγική συμπεριφορά εκτός δρόμου.
blabbermouth: ?
whodidthis: Οι δημιουργοί του παιχνιδιού

CRITICAL DEPTH

Κάνετε τους εχθρούς να αφήσουν τα σκάφη τους

L1, R1, L1, R1, ↑, ↓, ←, ↑

Αυξήστε τη δύναμη πυρός

Πατήστε R1, R2, R1, R2, ↑, ↓, ↑, ↓

Γίνετε άτρωτοι

L1, R1, L1, R1, ↑, ↓, ←, →

Απειρα όπλα:

Πατήστε L1, R1, L1, R1, ↑, ↓, ←, ↓

Μυστικά υποβρύχια

Υπάρχουν τέσσερα κρυμμένα υποβρύχια σε αυτό το υποβρύχιο παιχνίδι.



Mr Phatt

Τελειώστε το παιχνίδι στο μέσο επίπεδο, και θα γίνετε ο υπερήφανος κάτοχος αυτού του μικρού αλλά καλού υποβρυχίου.

Agent 326

Το Agent 326 θα είναι διαθέσιμο όταν έχετε τελειώσει το παιχνίδι στο δύσκολο επίπεδο, χρησιμοποιώντας το υποβρύχιο του Mr Phatt.

Abadon

Αν θέλετε το Abadon, τελειώστε το παιχνίδι στο δύσκολο επίπεδο, χρησιμοποιώντας το Agent 326. Είναι ο μόνος τρόπος!

Overseer

Για να αποκτήσετε αυτό το υποβρύχιο, πρέπει να ολοκληρώσετε το παιχνίδι με όλους τους αρχικούς χαρακτήρες.

FINAL FANTASY VII

Easy Chocobo Races

Κρατήστε L1+L2+R1+R2 ενώ τρέχετε, για μια εύκολη νίκη.

Barret Lucky Seven Cheat

Φέρτε τον Barret στο επίπεδο 70 και εξοπλίστε τον με το Missing Score και το Wizard Bracelet. Κατόπιν δώστε του τα ακόλουθα υλικά:

5xHP plus (1 αστέρι)
Summon Phoenix (2 αστέρια)
Time (2 αστέρια)
Barrier (2 αστέρια)
Full-Cure (2 αστέρια)
Destruct (3 αστέρια)

Μπορείτε έπειτα να εξοπλίσετε τον Barret με όσα κίτρινα υλικά επιθυμείτε, καθώς αυτό δεν επηρεάζει τους πόντους του. Χρησιμοποιώντας αυτό το συνδυασμό, ο Barret θα αποκτήσει 7.777 HP.



Παράγετε 99 πράγματα

Για να χρησιμοποιήσετε αυτό το cheat, πρέπει να έχετε W-item υλικά και τουλάχιστον δύο από τα πράγματα που επιθυμείτε να παράγετε. Οταν είστε στη μάχη, τονίστε τα προϊόντα που θέλετε να παράγετε και πατήστε τα ακόλουθα πλήκτρα, σε συνδυασμούς: ●, ●, ✖, και συνεχίστε να πατάτε ●, ✖ επανειλημμένως. Μπορείτε να πουλήσετε αυτά τα πράγματα, για 2.500 gils το κομμάτι, στο Chocobo Sage's House.

BUST-A-MOVE 3

Για να έχετε ακόμα έναν λόγο να ασχοληθείτε με αυτό το εθιστικό παιχνίδι: Πατήστε Α, §, °, Α στην οθόνη τίτλων. Ενα νέο επίπεδο θα είναι διαθέσιμο για παίξιμο. Αν όλα πάνε καλά, ένας μικρός χαρακτήρας cartoon θα εμφανιστεί στο κάτω δεξί μέρος της κεντρικής οθόνης.

COMMAND & CONQUER: RED ALERT

Εκεί που νομίζατε ότι σας είχαμε δώσει όλους τους κωδικούς, να που σας δίνουμε ακόμα δύο. Για να τους εφαρμόσετε, πηγαίνετε στο sidebar και πατήστε ▲, μετά πατήστε τα ακόλουθα team icons με το πλήκτρο ακύρωσης.

Remove Shroud

■, ▲, ●, ✖, ▲, ■



Time Warp

▲, ●, ●, ■, ■, ✖

CLAYFIGHTER 63 1/3

Παίξτε ως Boogerman

Στην οθόνη επιλογής χαρακτήρα κρατήστε πατημένο το L και από το D-Pad πατήστε: πάνω, δεξιά, κάτω, αριστερά, δεξιά, αριστερά.

Παίξτε ως Dr Kiln

Στην οθόνη επιλογής χαρακτήρα κρατήστε πατημένο το L και δώστε: Α, C-κάτω, C-δεξιά, C-πάνω, C-αριστερά, Β.

Παίξτε ως Sumo Santa

Στην οθόνη επιλογής χαρακτήρα κρατήστε πατημένο το L και δώστε: Α, C-κάτω, C-δεξιά, C-πάνω, C-αριστερά, Α.

Τυχαία Επιλογή Χαρακτήρα

Στην οθόνη επιλογής χαρακτήρα πατήστε R και L ταυτόχρονα.



Μυστικές Επιλογές

Στην οθόνη επιλογής χαρακτήρων κρατήστε πατημένο το L και δώστε: Α, C-πάνω, C-δεξιά, C-αριστερά, C-δάτω, Β, Α, Α. Η οθόνη θα αστράψει, για να επιβεβαιώσει τον κωδικό. Τώρα πατήστε το Β, για να πάτε πίσω στην αρχική οθόνη. Από εκεί, αφού επιλέξετε "Options", θα έχετε πρόσβαση στις μυστικές επιλογές.

DIE HARD TRILOGY

Μεγάλοι αριθμοί

Παγώστε το παιχνίδι καθώς παίζετε και πατήστε R2, →, ↑, ↓. Τώρα, πατώντας ● μεταβάλλετε το μέγεθος των αριθμών στο άνω μέρος της οθόνης.

Εύκολα bonus-levels

Στο Die Hard 1, όταν ξεκινάτε το Bonus level τρέχετε κατευθείαν στο

ACTION REPLAY CODES

Από αυτό το μήνα θα σας παρουσιάζουμε κωδικούς για το Action Replay του PlayStation. Εάν έχετε και δικούς σας κωδικούς, στείλτε τούς μας, για να τους δημοσιεύσουμε.

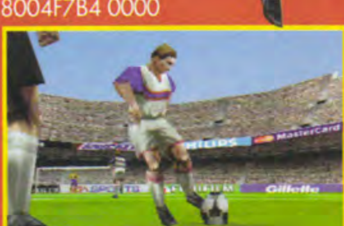
Duke Nukem 3D

Handgun
800EC900 00A0
Shotgun
800EC902 00A0
Chaingun
800EC904 00A0
RPG
800EC906 00A0
Pipe Bombs
800EC908 00A0
Shrinker
800EC90A 00A0
Devastator
800EC90C 00A0
Freeze Gun
800EC90E 00A0



FIFA '98

Φιλοξενούμενη ομάδα: 20 γκολ
8004F7B4 0014
Φιλοξενούμενη ομάδα: 0 γκολ
8004F7B4 0000



Γηπεδούχος ομάδα: 20 γκολ
8004F7B0 0014
Γηπεδούχος ομάδα: 0 γκολ
8004F7B0 0000

Final Fantasy VII

14 εκατομμύρια gils
8009D12E 00DF
30.000 GP στο χρυσό δίσκο
8009D29E 7530
65.000 GP στο χρυσό δίσκο
8009D2A4 FFFF
131.000 experience μετά κάθε μάχη
8009D6A4 FFFF
50.000 AP μετά κάθε μάχη
8009D6A8 C350
Σώστε οπουδήποτε
8009D172 0000
1η θέση: 9.999 HP
8009D728 270F
1η θέση: 999 HP
8009D72C 037C
Cloud χωρίς κανέναν περιορισμό
8009C626 0FFF
Barrat χωρίς κανέναν περιορισμό
8009C6AA 0FFF
Tifa χωρίς κανέναν περιορισμό
8009C72E 0FFF

Gran Turismo (NTSC)

Χρήματα
8008DD04 0010
8008DD06 0010
8008DD08 0010



Marvel Super Heroes (NTSC)

Ενέργεια παίκτη 1
800917E4 0080



800917E6 0080
80091FE4 0090
Ενέργεια παίκτη 2
8009181C 0080
8009181E 0080
80092214 0090

Moto Racer

Επιλογή πίστας Fun Fair
80110440 0006
Επιλογή πίστας Sea of Sands
80110440 0007
Επιλογή πίστας Red City
80110440 0008
Επιλογή πίστας Snow Ride
80110440 0009

Pandemonium 2

Απεριόριστη ενέργεια
800ACB3E 004
Απεριόριστες ζωές
800ACB3C 0403
Απεριόριστα coins
8008BC3C FFFF

Time Crisis

Αντίστροφη μέτρηση
800B6058 0CEE
Ζωές
800B6590 0003
Πυρομαχικά
800B6170 0006

TOCA Touring Car Championship Cadillac

800100AE 0001
Βροχή πέφτει ανάποδα
800100BA 0001
Διπλασιασμός ταχύτητας σε όλα τα αυτοκίνητα
800100C4 0100
Θέα από ελικόπτερο
800100C4 0001



Σκηνικά cartoon
800100B6 0100
Ξάστερος ουρανός
800100B6 0001
Χαμηλή βαρύτητα
800100B8 0100

Tekken 2

Αόρατος παίκτης 1
800D0988 008C
Αόρατος παίκτης 2
800D0934 008C
Παίκτης 1 δεν μπορεί να χτυπηθεί
800D0AC6 008C
Παίκτης 2 δεν μπορεί να χτυπηθεί
800D1CCE 008C
Επιλέξτε και τους 25 μαχητές
800A370C FFFF
800A370E 00FF
Παίκτης 1 απεριόριστη ενέργεια
800A3742 006E
800A3744 00C8
800A3746 00C8
800A3748 00C8

χώρο του ελικοπτέρου, ώστε να σας χτυπήσει. Κατόπιν το ελικόπτερο απογειώνεται αμέσως και απενεργοποιείται η βόμβα. Ετσι δεν θα χρειαστεί να σώσετε τους ομήρους.

SF COLLECTION

Για να μπορέσετε να παίξετε ως Cammy στο Street Fighter Alpha 2 Gold, θα πρέπει να έχετε τελειώσει το παιχνίδι στα αρχικά επίπεδα δυσκολίας με "M Bison". Μπορείτε να πάρετε όσα credits θέλετε, αλλά θα πρέπει να είστε πρώτοι στο highscore. Μετά δώστε ως όνομα CAM και θα έχετε ενεργοποιήσει το cheat. Για να επιλέξετε την Cammy, πατήστε μερικές φορές το "Start" με "M Bison" στην οθόνη επιλογής χαρακτήρων.

MDK

Γίνετε άτρωτοι

Παγώστε το παιχνίδι. Πατήστε ↓, L1, ↑, ■. Συνεχίστε το παιχνίδι και παγώστε το πάλι ευθύς αμέσως. Πατήστε ●, ▲, ▲, ●, →, ↑, ←, L1, ■.



Bones Air Strike

Παγώστε το παιχνίδι. Πατήστε ↓, L1, ↑, ■. Συνεχίστε το παιχνίδι και παγώστε το πάλι ευθύς αμέσως. Πατήστε ▲, →, ●, ←, ←, ●, ▲, ▲, L1, →. Σημείωση: Ο συγκεκριμένος κωδικός μπορεί να εφαρμοστεί μόνο στο τελευταίο επίπεδο του παιχνιδιού.



BUSHIDO BLADE

Παίξτε διπλό παιχνίδι μέσω link με ένα CD

Σε περίπτωση που θέλετε να παίξετε ένα link-up παιχνίδι με έναν φίλο σας και έχετε μόνο ένα CD του Bushido Blade, ακολουθήστε τα εξής βήματα: Φορτώστε το παιχνίδι στο πρώτο PlayStation κι επιλέξτε το Link-up mode. Βγάλτε το CD από το drive και τοποθετήστε το στο δεύτερο PlayStation. Εκεί επιλέξτε πάλι Link-up mode κι ακόμη διαλέξτε τα όπλα και τους χαρακτήρες με τους οποίους επιθυμείτε να αγωνιστείτε. Το παιχνίδι θα παγώσει σε αυτό το σημείο. Τώρα τοποθετήστε το CD στο πρώτο PlayStation και το Link-up παιχνίδι θα αρχίσει κανονικά! Σε περίπτωση που κατά τη διάρκεια των αγώνων παγώνει το παιχνίδι, αλλάζετε τα CDs στα PlayStations.



Cow strike

Παγώστε το παιχνίδι. Πατήστε ↓, L1, ↑, ■. Συνεχίστε το παιχνίδι και παγώστε το πάλι ευθύς αμέσως. Πατήστε ↑, ↓, ↓, R1, →.

Μέγιστη ταχύτητα

Παγώστε το παιχνίδι. Πατήστε ↓, L1, ↑, ■. Συνεχίστε το παιχνίδι και παγώστε το πάλι ευθύς αμέσως. Πατήστε →, ●, ▲, ●, ✖. Πατήστε R2 κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, για να ενεργοποιήσετε τη μέγιστη ταχύτητα.

Επιπρόσθετη αεροπορική επίθεση

Παγώστε το παιχνίδι. Πατήστε ↓, L1, ↑, ■. Συνεχίστε το παιχνίδι και παγώστε το πάλι ευθύς αμέσως. Πατήστε ↓, ↑, ●, ↓, ↑, ↓, L1.

Η πιο ενδιαφέρουσα βόμβα του κόσμου

Παγώστε το παιχνίδι. Πατήστε ↓, L1, ↑, ■. Συνεχίστε το παιχνίδι και παγώστε το πάλι ευθύς αμέσως. Πατήστε ↓, →, ●, ●, ←, ←, ↑, ■, ▲.

Dummy Decoy

Παγώστε το παιχνίδι. Πατήστε ↓, L1, ↑, ■. Συνεχίστε το παιχνίδι και παγώστε το πάλι ευθύς αμέσως. Πατήστε ✖, L1, →, ●, ✖, ↑, ■.

Super Chain Gun

Παγώστε το παιχνίδι. Πατήστε ↓, L1, ↑, ■. Συνεχίστε το παιχνίδι και παγώστε το πάλι ευθύς αμέσως. Πατήστε ←, L1, ↓, ■, ▲, ↑, ↓.

Χειροβομβίδα

Παγώστε το παιχνίδι. Πατήστε ↓, L1, ↑, ■. Συνεχίστε το παιχνίδι και παγώστε το πάλι ευθύς αμέσως. Πατήστε ▲, ●, ■, L1, →.

Seal

Παγώστε το παιχνίδι. Πατήστε ↓, L1, ↑, ■. Συνεχίστε το παιχνίδι και παγώστε το πάλι ευθύς αμέσως. Πατήστε ●, ▲, ▲, L1, →. Σημείωση: Ο συγκεκριμένος κωδικός μπορεί να εφαρμοστεί μόνο κατά τη διάρκεια του τελευταίου επιπέδου του παιχνιδιού.

PANDEMONIUM 2

Γίνετε αόρατοι

Δώστε ως password NEVERDIE και στο κάτω μέρος της οθόνης θα εμφανιστεί ένα μήνυμα που θα γράφει: "You can't touch this".



Παίξτε οποιοδήποτε επίπεδο

Δώστε για password OCMCKKEJ.

Διάφορα άλλα cheat passwords

OMBCDIB, AFABBJAE, FIIAGGBI, IFAJIJGB, NKECHDBE, LGBBJIKE, GHCEOFDA, OCECGGJJ, MGFCGGB, LCGFJFCI, MEECGFCI, BDAOFLIG, BCMMFLBBK, LNFBKEMM, GBDEGMDK, LHFJKIJA, FJDAGOAM.

TETRIS PLUS

Επιλέξτε πίστα

1. Επιλέξτε Puzzle mode και password.
2. Μόλις εμφανιστεί η οθόνη Password, δώστε: ↓, ↓, →, ↑, ↑, →, ↑, ↑, ↑, →.
3. Επαναλάβετε το βήμα 2.
4. Πατήστε ✖.
5. Μόλις το παιχνίδι αρχίσει, θα μπορέσετε να επιλέξετε οποιαδήποτε πίστα.

TIME COMMANDO

Μυστικό Επίπεδο

Εάν δώσετε για password COMMANDO, θα βρεθείτε μέσα σε έναν κύβο-δαχτυλίδι, όπου θα αντιμετωπίσετε διάφορους εχθρούς.

Level Passwords

Ρωμαϊκή αυτοκρατορία: TUHOUEFY
Ιαπωνική αυτοκρατορία: ADSAZGLY
Ευρωπαϊκός Μεσαίωνας: ZJFKYGLZ
Conquistadors: EBELPWNF
Δυτικοί: EVXGPWNN
Νεότεροι πόλεμοι: ENQOEOHJ
Μέλλον: NDWMHGEC
Πέρα από το χρόνο: XEMJBDFS

Ειδικά Passwords

Ολα τα όπλα: HUIBON
Πλήρης υγεία: VONLUX

Cheats

Παγώστε το παιχνίδι, επιλέξτε "SOUND FX" και δώστε τους κωδικούς που ακολουθούν (ένας ήχος θα επιβεβαιώσει κάθε κωδικό):
✖, ▲, ▲, ●, ✖, ▲, ▲, ●, ■, ■, ✖: Μεγιστοποιεί την υγεία.
✖, ■, ✖, ▲, ●, ■, ✖, ●, ✖, ▲, ▲: Σας μεταφέρει στο επόμενο επίπεδο.
●, ✖, ▲, ●, ■, ●, ✖, ■, ▲, ●, ■: Σας μεταφέρει στον επόμενο κόσμο.
■, ●, ●, ▲, ✖, ✖, ●, ■, ■, ▲, ■: Μεγιστοποιεί την μπάρα ενέργειας.

TOMB RAIDER 2

Ολα τα όπλα και απεριόριστα πυρομαχικά

Εχοντας πατημένο το R2, κάνετε ένα βήμα αριστερά (πατώντας ←), ένα βήμα δεξιά (πατώντας →), ένα βήμα αριστερά (πατώντας ←), πηγαίνετε ένα βήμα πίσω (πατώντας ↓), ένα βήμα μπροστά (πατώντας ↑). Αφήστε το R2 και κάνετε μία πλήρη περιστροφή τουλάχιστον τρεις φορές (πατώντας συνεχώς ← ή →), κατόπιν κάνετε ένα jumping roll προς τα πίσω (↓, ■ και μετά ●).

Αλλάξτε επίπεδο

Εχοντας πατημένο το R2, κάνετε ένα βήμα αριστερά (πατώντας ←), ένα βήμα δεξιά (πατώντας →), ένα βήμα αριστερά (πατώντας ←), πηγαίνετε ένα βήμα πίσω (πατώντας ↓), ένα βήμα μπροστά (πατώντας ↑). Αφήστε το R2 και κάνετε μία πλήρη περιστροφή τουλάχιστον τρεις φορές (πατώντας συνέχεια ← ή →), κατόπιν κάνετε ένα jumping roll προς τα εμπρός (↑, ■ και μετά ●).



Κάνετε τη Lara να εκραγεί

Πατήστε το R2, κάνετε από ένα βήμα αριστερά, δεξιά, αριστερά, μπροστά, πίσω. Περιστρέψτε την τρεις φορές και πηδήξτε προς τα πίσω. Η Lara θα εκραγεί σε χιλιάδες κομμάτια!

▲, ✖, ●, ■, ✖, ■, ●, ▲, ✖, ■, ●:
Όλα τα όπλα.

STAR WARS: MASTERS OF TERAS KASI

Αλλάξτε Στολές
Πατήστε το L1 στην οθόνη επιλογής του μαχητή και κάνετε την επιλογή σας.

Επιλογή Επιπέδου
Επιλέξτε τον Chewbacca, το επίπεδο δυσκολίας να είναι "Standard", "Player Change No", "Continue No". Τελειώστε το παιχνίδι σε Practice ή Arcade mode. Πλέον μπορείτε να επιλέξετε επίπεδο από το Versus mode: Πατήστε τα L2 και R2 για να επιλέξετε αρένα.

Παίξτε ως Stormtrooper
Επιλέξτε τον Han Solo, το επίπεδο δυσκολίας να είναι "Standard", "Player Change No", "Continue No". Τελειώστε το παιχνίδι σε Arcade mode.

Παίξτε ως Darth Vader
Επιλέξτε τον Luke Skywaker, το επίπεδο δυσκολίας πρέπει να είναι "Standard", "Player Change No", Continue No". Τελειώστε το παιχνίδι σε Arcade mode.
Σημ.: Οταν παίζετε ως Darth, στον αγώνα με τον εαυτό σας θα εμφανιστεί η Mara Jade.

Παίξτε ως Mara Jade
Το επίπεδο δυσκολίας πρέπει να είναι "Jedi", "Player Change No", "Continue No'. Μπείτε σε Select Team mode και πατήστε L1+L2+R1, προτού αρχίσει το πρώτο ματς. Νικήστε τους μαχητές της αυτοκρατορίας και θα έχετε στη διάθεσή σας τη Mara Jade.

Παίξτε ως Jodo Kast
Επιλέξτε "Player Change No", "Continue No". Νικήστε τουλάχιστον επτά αντιπάλους στο Survival mode.

Παίξτε ως σκλάβα Leia
Επιλέξτε την πριγκίπισσα Leia, το επίπεδο δυσκολίας πρέπει να είναι "Jedi", "Player Change No", "Continue No". Τελειώστε το παιχνίδι σε Arcade mode. Πλέον μπορείτε να επιλέξετε την Leia με την "εμφανίσιμη" στολή σκλάβας! Οι κινήσεις είναι ίδιες με εκείνες της κανονικής Leia.

Μεγάλα κεφάλια
Επιλέξτε VS ή Practise mode. Πατήστε το "Select", αφού έχετε διαλέξει κάποιον χαρακτήρα, και κρατήστε το πατημένο μέχρι να αρχίσει το ματς. Οι κεφάλες-μαχητές θα είναι μία πραγματικότητα!

NIGHTMARE CREATURES

Στην οθόνη Password δώστε: ←, ↑, ✖, ■, ↓, ▲, ■, ↓. Με αυτό τον τρόπο θα έχετε απεριόριστες ζωές, όπλα και επιλογή για εκκίνηση σε οποιοδήποτε επίπεδο.



ACTUA SOCCER 2

Δώστε τα ακόλουθα στην οθόνη Main menu
Ομάδα Glemlin 11: ←, →, ■, ●, ↑, ↓, ■, ●
Ομάδα άγριων ζώων: ←, ←, ■, →, →, ●, ↑, ↓
Στοιχειωμένη μπάλα: ■, ■, ←, ←, →, →, ●, ●
Μπάλα παραλίας: ←, →, ←, ↑, ←, →, ■, ■
Γίγαντες: ↑, ↓, ↓, →, ■, ■, ●, ●

MECH WARRIOR 2

Δώστε τους ακόλουθους κωδικούς στην οθόνη Password:
Πρόσβαση σε όλες τις αποστολές: T<XO/AXA<=
Extra όπλα: T#XO/AX<<<
Extra heat sinks: #XXO/A4YYA
Συνεχές throttle: #AXO/A4YYA
Γίνετε αόρατοι: ##XO/A><UZ
Απεριόριστα πυρομαχικά: TOXO/AX>TU
Κανένας περιορισμός βάρους: #OXO/A>>O/
Jump jets: #YXO/A>YOL

CHRISTMAS NIGHTS

Ειδικές Ημερομηνίες & Ώρες
Εάν παίξετε το παιχνίδι στις ημερομηνίες που ακολουθούν, διάφορα ωραία πράγματα θα συμβούν. Βέβαια υπάρχει και ο εύκολος τρόπος: αλλάζοντας την ημερομηνία του Saturn σας!
25 Δεκεμβρίου: Ανάλογη μουσική υπόκρουση
1 Ιανουαρίου: Ευτυχισμένος ο καινούριος χρόνος!
14 Φεβρουαρίου: Καρδιές Αγίου Βαλεντίνου
1 Απριλίου: Παίξτε ως Reala (θα πρέπει πρώτα να τελειώσετε το παιχνίδι ως Nights)
31 Οκτωβρίου: Halloween
31 Δεκεμβρίου 2099: Φωτεινό χιόνι!
Επίσης, εάν παίξετε το παιχνίδι σε συγκεκριμένες ώρες της ημέρας, πέφτουν διαφορετικά πράγματα από τον ουρανό:
09:00: Μισοφέγγαρα
12:00: Πορφυρό κονφετί
15:00: Γλυκούλια!
18:00: Παράξενα αστέρια
00:00: Καρδιές

DOOM 64

Supercode
W93M 7H20 BCYO PSVB

Επίπεδο 32
Στο τέλος του επιπέδου, ανατινάξτε όλα τα βαρέλια εκτός από από το πρώτο (σύνολο 9). Μετά πηγαίνετε στον τηλεμεταφορέα, για να γυρίσετε στην αρχή. Ανατινάξτε το πρώτο βαρέλι και κρυφτείτε γρήγορα στην πόρτα που βρίσκεται από πίσω.

DARK RIFT

Για να δείτε το video τέλους των μαχητών, χωρίς να έχετε νικήσει όλους τους αντιπάλους, κάνετε τα εξής:
ARRON: Πάνω, C-αριστερά, R, δεξιά, κάτω, R, R, C-αριστερά
DEMITRON: Πάνω, C-αριστερά, R, δεξιά, κάτω, L, L, C-κάτω
DEMONICA: Πάνω, C-αριστερά, R, δεξιά, κάτω, R, R, C-πάνω
EVE: Πάνω, C-αριστερά, R, δεξιά, κάτω, R, R, C-δεξιά



GORE: Πάνω, C-αριστερά, R, δεξιά, κάτω, R, R, C-κάτω
MORPHIX: Πάνω, C-αριστερά, R, δεξιά, κάτω, R, R, B
NIIKI: Πάνω, C-αριστερά, R, δεξιά, κάτω, L, L, B
SCARLET: Πάνω, C-αριστερά, R, δεξιά, κάτω, L, L, C-πάνω
ZENMURON: Πάνω, C-αριστερά, R, δεξιά, κάτω, L, L, C-δεξιά

Bosses
SONOR: K, L, R, C-πάνω, C-κάτω, C-αριστερά, C-δεξιά
DEMITRON & SONORK: A, B, R, L, C-κάτω, C-πάνω

DUKE NUKEM

Για να έχετε πρόσβαση στο τρομερό Deathtank παιχνίδι, υπάρχουν δύο τρόποι. Ο πρώτος είναι ο εύκολος, αφού το μόνο που θα πρέπει να έχετε είναι ένα save game Quake ή Exhumed στο Saturn σας. Ο δεύτερος τρόπος είναι ο δυσκολότερος: Θα πρέπει να αρχίσετε ένα καινούριο παιχνίδι σε οποιοδήποτε επίπεδο δυσκολίας. Θα πρέπει να διαλύσετε όλες τις τουαλέτες που θα βρείτε στο δρόμο σας (και ό,τι υπάρχει μέσα!).



STEEL REIGN

Τα ακόλουθα cheats θα πρέπει να τα δώσετε στο Main Menu αρκετά γρήγορα.

Γίνετε Αόρατοι
L2,L1,R2,●,■,●,●,L1,L2,L1

Κρυφά Τανκς
L1,L2,L1,●,■,●,●,L2,L1,L2

Εξτρα Επίπεδο
L1,L2,L1.L2.R2,R1,■,●,■,■

BRAHMA FORCE

Easy Mode
Πατήστε ↗,L1,R1,L2,R2,■,✖,▲,● στην οθόνη τίτλων.

Flight Mode
Τελειώστε το παιχνίδι σε λιγότερο από μιάμιση ώρα. Πατήστε L2+R2 και πατήστε ✖ στον δεύτερο controller. Μετά, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, πατήστε R2 στον πρώτο controller για να ανέβετε και L1 για να κάνετε βουτιά.

Bonus
Χρησιμοποιήστε memory card και τελειώστε το παιχνίδι σε λιγότερο από μιάμιση ώρα. Πατήστε Start μόλις εμφανιστεί η οθόνη τίτλων. Επιλέξτε "Special" για να έχετε πρόσβαση στο μενού επιλογής επιπέδων, να δείτε FMV σκηνές στο sound mode κ.ά.

RESIDENT EVIL 2

ΕΠΕΙΤΑ ΑΠΟ ΑΡΚΕΤΗ ΑΝΑΜΟΝΗ, ΤΟ RESIDENT EVIL 2 ΕΦΘΑΣΕ «ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ»! ΣΤΑ ΧΕΡΙΑ ΜΑΣ, ΔΙΚΑΙΩΝΟΝΤΑΣ ΤΙΣ ΠΡΟΣΔΟΚΙΕΣ ΟΛΩΝ. ΤΑ ΠΡΑΓΜΑΤΑ ΟΜΩΣ ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΚΑΘΟΛΟΥ ΕΥΚΟΛΑ ΣΤΗ RACOON CITY, Γι' ΑΥΤΟ Η ΣΥΝΔΡΟΜΗ ΤΟΥ "PIXEL N.G." ΣΤΙΣ ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ ΣΑΣ ΚΡΙΝΕΤΑΙ ΑΠΑΡΑΙΤΗΤΗ, ΓΙΑ ΝΑ ΜΗ ΓΙΝΕΤΕ ΠΡΟΓΕΥΜΑ ΤΩΝ ZOMBIES. ΑΥΤΟΝ ΤΟ ΜΗΝΑ ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΟΥΜΕ ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΣΕΝΑΡΙΟ ΤΗΣ CLAIRE ΚΑΘΩΣ ΚΑΙ ΠΟΛΛΑ, ΜΙΚΡΑ ΚΑΙ ΜΕΓΑΛΑ, ΚΟΛΠΑ ΓΙΑ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ. ΣΤΟ ΕΠΟΜΕΝΟ ΤΕΥΧΟΣ ΣΑΣ ΠΕΡΙΜΕΝΟΥΝ ΠΟΛΥ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ!

CLAIRE REDFIELD: ΑΠΟΣΤΟΛΗ 1

Αυτή η κοπελίτσα από την επαρχία ποτέ δεν πίστευε ότι μια απλή οικογενειακή επίσκεψη θα κατέληγε σε ένα λουτρό αίματος. Αυτό ακριβώς όμως της επιφύλασσε η μοίρα στη Racoon City. Η Claire καταφθάνει με το μοτοποδήλατό της για να επισκεφθεί τον αδελφό της, τον Chris, αλλά η επιτροπή υποδοχής που συναντά στην πόλη, όπως σύντομα καταλαβαίνει, δεν είναι ιδιαίτερα φιλική.

ΜΕΡΟΣ ΠΡΩΤΟ: RACOON STREETS THE STREET

Η Claire ξεκινά στους δοκιμασμένους από τον πόλεμο δρόμους της πόλης, όπου συναντά έξι... ντόπια zombies. Παρ' ότι είναι δελεαστικό να πυροβολήσετε, είναι προτιμότερο να φυλάτε τα πυρομαχικά σας. Αποφύγετε λοιπόν τα zombies και κατευθυνθείτε προς την πίσω αυλή. Εκεί, ξεπεράστε μερικά ακόμη, προσέχοντας αυτά που είναι στημένα πίσω από τη γωνία. Μπείτε στο οπλοπωλείο (gun shop).



Kendo Gun Shop

Μόλις μπείτε στο μαγαζί, θα δείτε έναν επιζώντα (όχι για πολύ όμως). Αφού συζητήσετε και θαυμάσετε την επιπέδου Oscar ηθοποιία (αστειάκι ήταν αυτό), μαζέψτε τα εφόδια που θα βρείτε εκεί και συγκεκριμένα τα κουτιά πυρομαχικών που βρίσκονται δίπλα στα δύο ταμεία. Μόλις μαζέψετε και το δεύτερο κουτί το παράθυρο θα σπάσει κάτω από το βάρος των χτυπημάτων των zombies. Κάπου εδώ φθάνει το τέλος του ιδιοκτήτη του μαγαζιού. Καλώς εχόντων των πραγμάτων, το δικό σας θα αργήσει πολύ, αρκεί βέβαια να κρυφτείτε γρήγορα πίσω από το ταμείο και να αρχίσετε να τα καθαρίζετε ένα προς ένα. Μόλις η δραματική μουσική κινηθεί σε ελαφρύτερους τόνους, μπορείτε να είστε σίγουροι ότι ο χώρος είναι ασφαλής - προσωρινά βεβαίως. Προτού βγείτε από την πίσω πόρτα, πάρτε και το Bow Gun από τον μαγαζάτορα. Δεν θα το χρειαστεί ποτέ πια...

The Gate Passage

Οταν βγείτε από το μαγαζί, θα βρεθείτε σε ένα βρώμικο δρομάκι. Προχωρώντας θα βρείτε ένα περιφραγμένο γήπεδο μπάσκετ γεμάτο μανιασμένα zombies. Περνώντας μπροστά από την πόρτα του γηπέδου θα βρείτε πυρομαχικά πίσω από το κατεστραμμένο φορτηγάκι. Μόλις τα πάρετε, η πόρτα που συγκρατούσε τα zombies θα ανοίξει και αυτά θα ξεχυθούν προς το μέρος σας. Σκοτώστε όσα χρειάζεται και αποφύγετε τα υπόλοιπα, προσπαθώντας να μπείτε στο γήπεδο και να βγείτε από την άλλη πλευρά του.

Dumpster Alley

Μόλις αφήσετε πίσω σας το γήπεδο, ανεβείτε τη μεταλλική σκάλα και προχωρήστε στο διάδρομο. Δίπλα στα επόμενα σκαλιά που οδηγούν κάτω βρίσκεται άλλο ένα κουτί με πυρομαχικά. Πάρτε το και πηδήξτε στα απορρίμματα. Στην άλλη μεριά υπάρχει μια ακόμη ομάδα τεράτων. Πυροβολήστε κάνα δυο στην αρχή και προσπαθήστε να ξεπεράσετε τα υπόλοιπα ξοδεύοντας όσο το δυνατόν λιγότερες σφαίρες. Βγείτε έξω από την πίσω πόρτα, για να ξαναβρεθείτε στον κεντρικό δρόμο. Μόλις φθάσετε σε αυτόν, θα ακούσετε έναν ανατριχιαστικό ήχο... Πρόκειται για μια ομάδα zombies που γεύονται έναν δυστυχή πολίτη. Μη χάνετε την ώρα σας, για να μην έχετε την τύχη του. Προχωρήστε γρήγορα και κατευθυνθείτε στο λεωφορείο.

Racoon City Bus #33

Με το που θα μπείτε στο λεωφορείο, πάρτε τα πυρομαχικά που βρίσκονται προς τα δεξιά σας και προχωρήστε μπροστά για να παρατηρήσετε καλύτερα το χώρο. Θα δείτε ένα zombie να σέρνεται προς το μέρος σας. Εξηγήστε του..., χρησιμοποιώντας το περίστροφο, ότι δεν επιθυμείτε τη συντροφιά του και σκοτώστε και το επόμενο, ώστε να κατεβείτε από το λεωφορείο.





Μόλις βγείτε, θα βρεθείτε στο δρόμο. Τα zombies έρχονται από παντού, κάνοντάς σας να νιώθετε έντονη κλειστοφοβία. Κάπου στο βάθος υπάρχει μια πόρτα, στην οποία πρέπει να φθάσετε. Βάλτε λοιπόν τα πόδια στην πλάτη και τρέξτε όσο το δυνατόν πιο γρήγορα.

Police Station Courtyard

Εδώ τα πράγματα είναι εύκολα, μπορείτε δε να επιλέξετε ανάμεσα σε δύο διαδρομές: ή να κατευθυνθείτε προς το πάρκο αποφεύγοντας τα δύο αργά zombies που θα συναντήσετε ή να πάτε προς την υπόγεια διάβαση για να φθάσετε στην άλλη μεριά. Οπως και να έχουν τα πράγματα, το να φτάσετε στο κεντρικό αστυνομικό τμήμα θα είναι απλό.

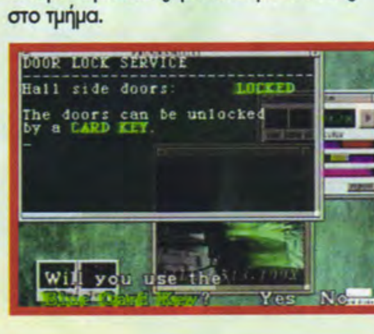
Μερος Δευτερο: Racoon City PD



Είναι πολύ αργά για να σώσετε αυτόν τον αστυνομικό. Φροντίστε τουλάχιστον να του πάρετε την Blue Card Key.

Mail Hall 1F

Από αυτό το σημείο μπορούμε να πούμε ότι αρχίζει στην ουσία το παιχνίδι, αφού μέσα στο τμήμα εκτυλίσσεται η κυρίως δράση. Καταρχήν, προχωρήστε μπροστά και μπείτε στη δεύτερη πόρτα προς τα αριστερά, η οποία άλλωστε είναι και η μόνη ξεκλείδωτη. Πίσω από αυτήν θα δείτε έναν ακόμα επιζήσαντα, έναν νεαρό αστυνομικό που αργοπεθαίνει. Επειτα από λίγη κουβεντούλα θα σας δώσει την μπλε κάρτα και θα σας εκδιώξει από το δωμάτιο. Χρησιμοποιώντας την κάρτα στο κεντρικό τερματικό που βρίσκεται στο χώρο της εισόδου, θα ανοίξετε τις άλλες δύο πόρτες. Δίπλα στον υπολογιστή υπάρχει μια γραφομηχανή και μελάνι, οπότε μπορείτε να σώσετε το παιχνίδι προτού προχωρήσετε. Μόλις λοιπόν ξεκλειδώσετε τις άλλες δύο πόρτες, προχωρήστε και μπείτε στην πρώτη προς τα αριστερά όπως φαίνεται μπαίνοντας στο τμήμα.



Χρησιμοποιήστε την Blue Card Key στο κεντρικό τερματικό του υπολογιστή για να ανοίξετε τις άλλες δύο πόρτες.

Βαθμολογία

Ολοκληρώνοντας κάθε αποστολή, η επίδοσή σας θα βαθμολογείται από το A έως το F. Κριτήριο για το βαθμό είναι ο χρόνος που κάνατε, καθώς και ο αριθμός των saves στα οποία καταφύγατε. Προσπαθήστε λοιπόν να μην κάνετε περισσότερα από 10 saves. Επίσης, ένα άλλο κριτήριο για τη βαθμολογία είναι η χρήση ή μη των ειδικών όπλων με τα άπειρα πυρομαχικά. Δείτε σχετικά το αφιερωμένο στις "Ζαβολιές" τμήμα.

Waiting Room

Η ηρεμία που επικρατεί εδώ είναι προσωρινή και θυμίζει κάτι σαν τη γαλήνη πριν από την καταιγίδα. Προς τα αριστερά είναι ένα κιβώτιο, στο οποίο μπορείτε να τοποθετήσετε όσα αντικείμενα δεν χρειάζεστε. Η συμβουλή μας είναι να βάλετε σε αυτό το μαχαίρι και το μελάνι. Επίσης, στην άκρη του δωματίου είναι ένα γραφείο. Χρησιμοποιώντας το lockpick ανοίξτε το και πάρτε το spray πρώτων βοηθειών. Μπορείτε να βάλετε και αυτό μέσα στο κιβώτιο. Τέλος, λίγο προτού βγείτε από το δωμάτιο, πηγαίνετε στον καναπέ και πάρτε το σημείωμα. Αυτό είναι το πρώτο μιας σειράς σκόρπιων πληροφοριών που σας δίνει το παιχνίδι καθώς εξελίσσεται η υπόθεση.

West Wing Hallway

Ετοιμαστείτε για μία από τις τρομακτικές σκηνές του Resident Evil 2. Προχωρήστε προς τον αποκεφαλισμένο φρουρό και ψάξτε τον, για να βρείτε μερικές σφαίρες.



Μην αφήσετε τον Licker να σας αγγίξει! Χρησιμοποιήστε το Bow Gun για να νικήσετε αυτό το πράγμα που σας βγάζει γλώσσα...

Οπλίστε το Bow Gun και προχωρήστε προς τη λίμνη αίματος που βλέπετε. Μόλις σκύψετε για να τη μελετήσετε, θα εμφανιστεί ουρανοκατέβατος μπροστά σας ο Licker. Η μακριά γλώσσα του είναι το βασικότερο όπλο του. Με μερικές χαμηλές βολές από το Bow Gun θα καταφέρετε να τον σκοτώσετε, αφού δεν είναι ιδιαίτερα ανθεκτικός σε αυτές. Μόλις τον σκοτώσετε, προχωρήστε και πάρτε το πράσινο βότανο (Green Herb) που αναπληρώνει την ενέργειά σας. Αν δεν το χρειάζεστε ακόμη, μπορείτε να είστε σίγουροι ότι αργά ή γρήγορα θα σας είναι απαραίτητο.

Μόλις σκοτώσετε τον πρώτο Licker, πάρτε το πράσινο βότανο.





Briefing Room

Αυτήν τη στιγμή δεν έχετε τίποτα να κάνετε εδώ. Αργότερα, πάντως, σκοπός σας είναι να βρείτε έναν αναπτήρα, να τον φέρετε σε αυτό το δωμάτιο και να ανάψετε με αυτόν φωτιά στο τζάκι. Οταν οι φλόγες φουντώσουν, μια τρύπα θα ανοίξει στον πίνακα που κρέμεται στον τοίχο, μέσα από την οποία θα πέσει ένα κόκκινο πετράδι (Red Jewel). Δύο τέτοια πετράδια είναι απαραίτητα για έναν γρίφο που θα συναντήσετε αργότερα. Επίσης, σε αυτό το δωμάτιο θα βρείτε ένα ακόμη σημείωμα και τίποτε άλλο.

West Stairwell

Εδώ χρειάζεται προσοχή. Οταν βγείτε από το δωμάτιο όπου συναντήσατε τον Licker και φθάσετε σε αυτόν το χώρο, θα βρεθείτε περικυκλωμένοι από πολλά zombies. Σκοτώστε πρώτα τη γυναίκα προς τα δεξιά και μετακινηθείτε εκεί όπου βρισκόταν για να σκοπεύσετε με άνεση τα υπόλοιπα. Οταν τα εξολοθρεύσετε όλα, πηγαίνετε πίσω από τη γωνία, κάτω από τις σκάλες, και μαζέψτε τα δύο πράσινα βότανα προτού μπείτε στον σκοτεινό θάλαμο. Μαζέψτε το μελάνι από το γραφείο και, αν θέλετε, σώστε το παιχνίδι. Τοποθετήστε ό,τι αντικείμενα σας περισσεύουν στο κιβώτιο και πάρτε τα πυρομαχικά από ένα συρτάρι. Στο πίσω μέρος αυτού του δωματίου είναι ο σκοτεινός θάλαμος, στον οποίο μπορείτε να εμφανίσετε και να εκτυπώσετε όσα φιλμ βρίσκετε στο δρόμο, αν και οι τελικές φωτογραφίες δεν είναι ιδιαίτερα ενδιαφέρουσες.
Σημείωση: Στην άκρη του δωματίου όπου μπορείτε να σώσετε είναι μια ειδική κλειδαριά, η οποία δεν μπορεί να ανοιχτεί χωρίς ένα ειδικό κλειδί. Κοιτάξτε τη λύση μας στο τμήμα των "Μυστικών", ώστε να δείτε τι πρέπει να κάνετε με αυτήν. Οταν ολοκληρώσετε ό,τι είχατε να κάνετε σε αυτό το δωμάτιο, βγείτε έξω και ανεβείτε την ξύλινη σκάλα.

Statue Hallway 2F

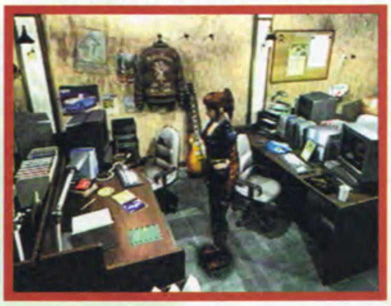
Σε αυτόν το χώρο θα αντιμετωπίσετε και τον πρώτο γρίφο του παιχνιδιού. Ο βασικός σκοπός σας είναι να μετακινήσετε τα δύο παρόμοια αγάλματα στις σωστές θέσεις τους. Στην αρχή είναι τοποθετημένα στο μεγάλο άγαλμα στο κέντρο και κοιτάζουν προς τα έξω. Εσείς πρέπει να τα σπρώξετε προς τις απέναντι



μεταλλικές πλάκες (αυτές που βρίσκονται στο έδαφος). Δηλαδή το πρώτο άγαλμα που βλέπετε πρέπει να μετακινηθεί προς την απέναντι πλάκα και το πιο μακρινό άγαλμα να συρθεί στην πιο κοντινή πλάκα. Αν κολλήσετε, θα βρείτε πάνω στο κεντρικό άγαλμα μια ένδειξη της λύσης, αλλά, όπως και να είναι, σε λίγο θα ξεμπερδέψετε με αυτόν το γρίφο. Μόλις τελειώσετε, θα πέσει από το κεντρικό άγαλμα ένα ακόμη κόκκινο πετράδι. Πάρτε το και βγείτε από το διάδρομο από την πίσω πόρτα.

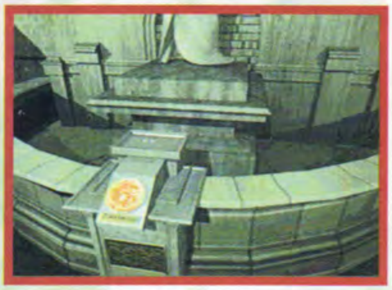
STARS Office

Μόλις μπείτε σε αυτόν το διάδρομο, η μόνη πόρτα στην οποία μπορείτε να μπείτε είναι αυτή της ομάδα STARS, που είναι



γεμάτη εφόδια. Καταρχήν, στην προθήκη που βρίσκεται προς τα δεξιά της πόρτας, θα βρείτε έναν Grenade Launcher (εκτοξευτής ρουκετών) που θα αποδειχθεί ιδιαίτερα χρήσιμος.
Στη συνέχεια, περπατήστε προς τα γραφεία στο κέντρο του δωματίου. Ενα από αυτά είναι το γραφείο του Chris, στο οποίο πάνω θα βρείτε ένα ημερολόγιο με πολύτιμες πληροφορίες για τις δραστηριότητές του. Κάτω από το ημερολόγιο είναι ένα Unicorn Medal. Πάρτε το και κρατήστε το, μια και θα φανεί χρήσιμο σε σύντομο χρόνο. Προτού βγείτε από αυτήν τη γενναιόδωρη αίθουσα, πηγαίνετε προς την αφίσα στην άλλη άκρη της και ψάξτε την, για να εντοπίσετε τα πυρομαχικά που είναι





κρυμμένα από πίσω της. Τώρα, λίγο προτού φύγετε, το μηχάνημα του fax θα αρχίσει να δουλεύει και θα εμφανιστεί ένα μήνυμα. Πάρτε το χαρτί και μελετήστε το.

Main Hall 1F (συνεχεια)

Από τη στιγμή που έχετε το Unicorn Medal, μπορείτε να επιστρέψετε πάλι στο Main Hall, στο πρώτο δωμάτιο που επισκεφθήκατε στο Αστυνομικό Τμήμα. Ο δρόμος σας θα είναι γεμάτος zombies, κάτι που θα καταλάβετε περνώντας από το Briefing Room. Μείνετε μακριά από τα παράθυρα, αν δεν θέλετε κάποια πεινασμένα για αίμα χέρια να σας αρπάξουν. Οταν κάποια στιγμή καταφέρετε να φθάσετε στο Main Hall, πηγαίνετε στο σιντριβάνι και χρησιμοποιήστε το Unicorn Medal. Το άγαλμα θα μετακινηθεί και θα εμφανιστεί το Spade Key. Αφού το πάρετε, έχετε δύο επιλογές. Η πρώτη είναι να μπείτε στη δεύτερη πόρτα που άνοιξε με την μπλε κάρτα και να εξερευνήσετε το χώρο και η δεύτερη να προχωρήσετε πέρα από την αίθουσα STARS. Εμείς επιλέξαμε τη δεύτερη διαδρομή, την οποία και σας συνιστάμε.

File Room

Προχωρήστε λοιπόν προς το δωμάτιο όπου αντιμετωπίσατε τον Licker. Από εκεί θα μπορέσετε, έχοντας το Spade Key, να μπείτε στο δωμάτιο αρχειοθέτησης. Εκεί θα βρείτε σειρά από φακέλους και μερικά χρήσιμα αντικείμενα. Πηγαίνετε πίσω από το μεγάλο ράφι και σπρώξτε τα σκαλάκια μέχρι την άκρη του. Ανεβείτε πάνω και πάρτε το εργαλείο (Crank) που θα βρείτε. Επίσης, κρυμμένο δίπλα στο ντουλάπι βρίσκεται ένα σημείωμα που περιέχει ενδιαφέρουσες πληροφορίες. Τέλος, προτού φύγετε, ψάξτε το ντουλάπι δίπλα στην είσοδο, για να βρείτε μία ακόμα μελανοταινία.





2F Lounge

Χρησιμοποιήστε το Spade Key για να μπείτε στην πόρτα που βρίσκεται στο τέλος του διαδρόμου μετά την αίθουσα STARS. Από εδώ θα αρχίσει ουσιαστικά να αναπτύσσεται η ξεχωριστή ιστορία της Claire. Θα δείτε ένα zombie να κυνηγά ένα μικρό κοριτσάκι. Σκοτώστε το (το zombie βέβαια, όχι το κοριτσάκι!) και



μπείτε στην πόρτα που θα βρείτε. Μέσα στο 2F Lounge θα συναντήσετε τον Leon, για πρώτη φορά στο Resident Evil 2. Υστερα από λίγη φλυαρία, θα σας δώσει έναν ασύρματο, για να επικοινωνείτε με αυτόν. Τώρα προχωρήστε προς το τέλος του στενού διαδρόμου και πάρτε από το ντουλαπάκι του καθαριστή τα πυρομαχικά που θα βρείτε. Επιστρέψτε και θα βρείτε ένα μικρό γραφείο, δίπλα σε μια πόρτα. Ανοίξτε με το lock-pick το συρτάρι του γραφείου και πάρτε τα Acid Rounds για τον εκτοξευτή χειροβομβίδων. Τώρα μπορείτε να μπείτε στην πόρτα.

The Library

Σε αυτό το δωμάτιο η Claire θα αντιμετωπίσει το δεύτερο γρίφο της στο





παιχνίδι. Ανεβείτε τα σκαλιά που βρίσκονται στο πλάι, αγνοήστε την πόρτα και προχωρήστε προς την απέναντι πλευρά. Καθώς περπατάτε το πάτωμα θα καταρρεύσει και θα βρεθείτε σε έναν κρυφό χώρο, στην κυρίως βιβλιοθήκη. Πηγαίνετε ευθεία μπροστά και πιέστε το διακόπτη. Με αυτήν την κίνηση η πρώτη βιβλιοθήκη θα μετακινηθεί και θα μπορέσετε να γυρίσετε πίσω. Τώρα προχωρήστε προς τα δύο πρώτα ράφια δίπλα στην πόρτα και πιέστε τα κουμπιά που βρίσκονται σε καθένα από αυτά μετακινώντας τα προς τα δεξιά. Θα αποκαλυφθεί η Serpent Stone κάτω από τον πίνακα που βρίσκεται στο χώρο όπου βρεθήκατε ουρανοκατέβατοι πριν από λίγο. Επιστρέψτε λοιπόν και μαζέψτε την. Επίσης, στην άλλη πόρτα της βιβλιοθήκης θα βρείτε ένα κόκκινο βότανο. Πάρτε το και αυτό και βγείτε από την πόρτα.



Ζαβολιές

Εναλλακτικά ντυσίματα

Αρχίστε την πρώτη αποστολή στο επίπεδο δυσκολίας "Normal". Κατευθυνθείτε στο Αστυνομικό Τμήμα χωρίς να μαζέψετε κάποιο αντικείμενο. Αν το κάνετε αυτό, τα δύο zombies που κανονικά καραδοκούν στο πάρκο έξω από το τμήμα θα εξαφανιστούν και ένα καινούριο θα εμφανιστεί κάτω από την εξωτερική σκάλα. Σας θυμίζει τίποτα; Θα έπρεπε, αφού δεν είναι άλλο από τον Brad Vicars, τον πιλότο του ελικοπτέρου που έσωσε τον Chris και την Jill στο τέλος του πρώτου Resident Evil. Ο δύστυχος ο Brad έχει μεταμορφωθεί σε ένα super zombie, που θέλει κάπου είκοσι χτυπήματα για να σκοτωθεί. Μπείτε στο σταθμό για να μαζέψετε πυρομαχικά και επιστρέψτε για να τον εξολοθρεύσετε. Μόλις τα καταφέρετε, ψάξτε το σώμα του για να πάρετε το Special Key. Μετά πηγαίνετε στο save room που βρίσκεται δίπλα στο σκοτεινό θάλαμο και χρησιμοποιήστε το για να ανοίξετε το ντουλάπι που περιέχει εναλλακτικές στολές. Θα βρείτε μία για την Claire και δύο για τον Leon. Μία από αυτές μάλιστα επιτρέπει στο Leon να πυροβολεί με το ένα χέρι.

Οπλα απεριόριστων πυρομαχικών

Αυτά τα όπλα εμφανίζονται στο επόμενο παιχνίδι μετά το άνοιγμα του πρώτου κιβωτίου και θα μπορέσετε να τα βρείτε με την ακόλουθη σειρά, τηρώντας τις παρακάτω προϋποθέσεις:
Rocket Launcher: Ολοκληρώστε την πρώτη αποστολή οποιουδήποτε χαρακτήρα μέσα σε 2,5 ώρες και με βαθμό Α ή Β
Gatling Gun: Ολοκληρώστε τη δεύτερη αποστολή οποιουδήποτε χαρακτήρα μέσα σε 2,5 ώρες και με βαθμό Α ή Β
Machine Gun: Ολοκληρώστε τη δεύτερη αποστολή οποιουδήποτε χαρακτήρα μέσα σε 2,5 ώρες και με βαθμό Α ή Β
Και τα τρία όπλα: Ολοκληρώστε τη δεύτερη αποστολή οποιουδήποτε χαρακτήρα μέσα σε 3 ώρες και με βαθμό Α ή Β

Rebecca Chamber Picture

Αν ψάξετε το γραφείο στην αριστερή μεριά της αίθουσας STARS, θα ακούσετε: "It's trashed, someone must have searched it". Αν παρ' όλα αυτά συνεχίσετε να ψάχνετε για καμιά πενηνταριά φορές, τότε θα βρείτε ένα φιλμ. Αν το πάτε για εμφάνιση, θα δείτε μια φωτογραφία της Rebecca με αθλητική φόρμα. Καταπληκτικό...

Main Hall 2F

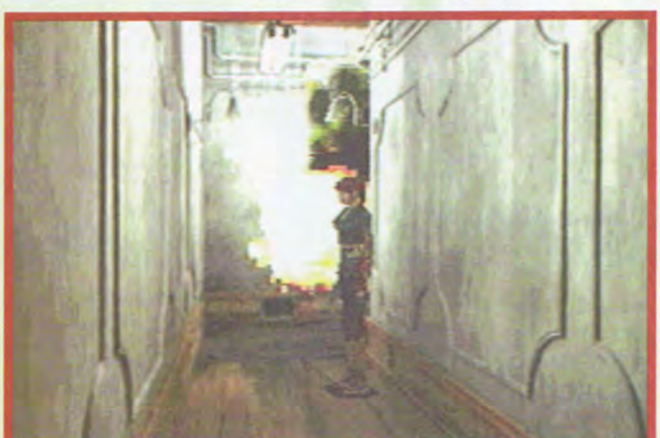
Εδώ μέσα θα βρείτε τέσσερα zombies. Προχωρήστε προς την πέρα πλευρά και φροντίστε να ενεργοποιήσετε τη σκάλα κινδύνου που βρίσκεται στα μέσα του δρόμου, ώστε να έχετε πρόσβαση στο κεντρικό δωμάτιο εισόδου.

Save Room

Πίσω από την πόρτα του προηγούμενου δωματίου θα βρείτε (επιτέλους) έναν φιλικό χώρο, στον οποίο μπορείτε να φυλάξετε διάφορα αντικείμενα που δεν είναι άμεσης ανάγκης (το Crank και τη Serpent Stone), να σώσετε το παιχνίδι και να βρείτε μερικά χρήσιμα πράγματα. Το σημαντικότερο από αυτά είναι ο αναπτήρας που βρίσκεται πάνω στο κάθισμα. Επίσης, πάνω στο γραφείο υπάρχει μια μελανοταινία και ένα ημερολόγιο.

2F Hallway

Μόλις φύγετε από το save room, θα επανέλθετε στη σκληρή πραγματικότητα του παιχνιδιού, με αφηνιασμένα zombies να



Μην πλησιάσετε πολύ κοντά στις φλόγες, στο διάδρομο όπου έχει καταρρεύσει μέρος του ελικοπτέρου.

κινούνται γύρω από τα υπολείμματα ενός κατεστραμμένου ελικοπτέρου. Οι φλόγες καθιστούν σχεδόν απαγορευτικό το να πλησιάσετε, γι' αυτό στραφείτε προς τα δεξιά και μπείτε στην πόρτα που θα βρείτε.

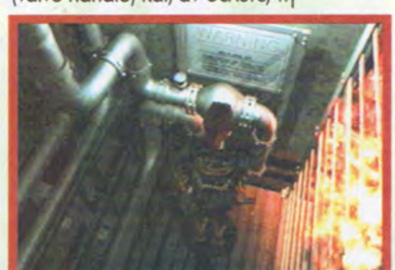


Crow Passage

Η απολαυστική ατμόσφαιρα του RE2 σε όλο της το μεγαλείο! Η απόλυτη ησυχία, που διακόπτεται μόνο από τις απόκοσμες κραυγές των κορακιών, σας προϊδεάζει για τα χειρότερα. Προχωρήστε στο διάδρομο και ανοίξτε την πόρτα. Στη συνέχεια τρέξτε στη γωνία, προσπεράστε το πτώμα που θα βρείτε και κατευθυνθείτε προς την πέρα πόρτα. Ξαφνικά θα δείτε ένα απειλητικό σμήνος πουλιών να σπάει τα τζάμια και να σας επιτίθεται. Αν είστε γρήγοροι, θα καταφέρετε να φθάσετε σώοι και να μπείτε στον επόμενο χώρο.

Outside Area

Βρίσκεστε στην ταράτσα του Αστυνομικού Τμήματος και βλέπετε στην άκρη ένα φλεγόμενο ελικόπτερο. Αγνοήστε το, προς το παρόν, και πηγαίνετε στα σκαλιά που οδηγούν προς τα κάτω. Αποφύγετε τα zombies και μπείτε στην αποθήκη που βρίσκεται πίσω από την πόρτα που θα βρείτε. Μαζέψτε το χερούλι της βαλβίδας (valve handle) και, αν θέλετε, τη



μελανοταινία και το Bow Gun. Επιστρέψτε πίσω, στο χώρο με τα σκαλιά. Μην ανοίξετε την πέρα πόρτα, γιατί όχι μόνο δεν έχει να σας προσφέρει τίποτα, αλλά θα φέρει δύο ακόμη zombies στο δωμάτιο. Ξαναπροσπεράστε με τη γνωστή κίνηση ζιγκ-ζαγκ τα ήδη υπάρχοντα zombies και ανεβείτε τα σκαλιά, για να ξαναβγείτε στην ταράτσα. Χρησιμοποιήστε το χερούλι της βαλβίδας στην υποδοχή, δίπλα στο ελικόπτερο. Με αυτή την ευφυή κίνηση (ευχαριστούμε, δεν κάνει τίποτα...) μια γερή δόση νερού θα πέσει από το



ντεπόζιτο που βρίσκεται από πάνω και θα σβήσει τη φωτιά. Ψάξτε το ασφαλές πλέον ελικόπτερο για πυρομαχικά και επιστρέψτε στο διάδρομο με τα κοράκια.
Σημειώστε ότι σε αυτό το σημείο μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τη σκάλα κινδύνου που ενεργοποιήσατε στο Main Hall 2F, ώστε να ξαναπάτε στο Briefing Room. Αν θυμάστε, σε αυτό το δωμάτιο μπορείτε να



χρησιμοποιήσετε τον αναπτήρα στο τζάκι για να βρείτε το red jewel. Οταν έχετε και τα δύο πετράδια, επιστρέψτε στο διάδρομο όπου είδατε τα υπολείμματα του ελικοπτέρου και μπείτε στην πόρτα την οποία προηγουμένως κάλυπταν φλόγες.

Storage Room

Εχοντας λοιπόν και τα δύο κόκκινα πετράδια, χρησιμοποιήστε τα στις δύο πλευρές του αγάλματος για να πάρετε ένα μέρος της μπλε πέτρας Jaguar. Επίσης, στα αριστερά του αγάλματος είναι ένα diamond key. Μην ξεχάσετε να το πάρετε, προτού φύγετε.

The Weapons Room 1

Οταν αποκτήσετε το diamond key, επιστρέψτε από αυτήν την πτέρυγα του Αστυνομικού Τμήματος και κατεβείτε κάτω, περνώντας από το δωμάτιο με το γρίφο του αγάλματος προς το σκοτεινό θάλαμο. Πηγαίνετε πίσω από τη γωνία και ανοίξτε την πέρα πόρτα, πίσω από την οποία βρίσκεται το οπλοστάσιο. Επειδή ο χώρος είναι μικρός και τα zombies που θα συναντήσετε αρκετά, χρησιμοποιήστε ένα δυνατό όπλο, όπως το Bow Gun, για να τα εξολοθρεύσετε. Οταν και τα έξι τεθούν εκτός μάχης, μπορείτε να ψάξετε, επιτέλους, το χώρο. Θα βρείτε πίσω από τη γωνία μερικά πυρομαχικά, καθώς και ένα φιλμ (θυμηθείτε ότι μπορείτε να τα πάτε στο σκοτεινό θάλαμο για εμφάνιση).



Αφού τα πάρετε, χρησιμοποιήστε το lockpick για να ανοίξετε τα ντουλάπια που βρίσκονται δίπλα στην πόρτα και να μαζέψετε μερικά πολύ χρήσιμα πλαστικά εκρηκτικά (Plastic Explosives). Μόλις τελειώσετε, προχωρήστε προς το επόμενο δωμάτιο.

West Office

Θυμάστε τον αστυνομικό που συναντήσατε μόλις μπήκατε στο Τμήμα; Εδώ είναι το δωμάτιο όπου δούλευε, στο

οποίο βασιλεύει μια ύποπτη ηρεμία. Μην την αφήσετε να σας καθησυχάσει. Προχωρήστε μπροστά προς τη μικρή αίθουσα για να ξαναδείτε τον ίδιο αστυνομικό να μετατρέπεται μπροστά στα μάτια σας σε zombie. Ξεπεράστε τις τύψεις σας και σκοτώστε τον. Στο ίδιο δωμάτιο θα βρείτε τον πυροκροτητή (Detonator) που χρησιμοποιείται μαζί με τα Plastic Explosives. Στην κυρίως αίθουσα θα βρείτε ένα πράσινο βότανο, ένα σημείωμα και μερικά ακόμα πυρομαχικά σε ένα ντουλάπι. Μόλις τα βρείτε όλα αυτά, ανοίξτε την κυρίως πόρτα και επιστρέψτε στο Main Hall.

The East Wing



Εξοπλιστείτε για τα zombies στην ανατολική πτέρυγα (East Wing).

Μπείτε στη δεύτερη πόρτα που άνοιξε αυτόματα από το κεντρικό τερματικό και ετοιμαστείτε για δράση. Τα zombies που σας περιμένουν είναι αρκετά, γι' αυτό και ένα καλό όπλο είναι απαραίτητο. Κάποια πράσινα βότανα που θα βρείτε στο δωμάτιο μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να αναπληρώσετε την ενέργειά σας, αν τα πράγματα δεν πάνε πολύ καλά. Οταν ξεμπερδέψετε, πηγαίνετε προς την μπλε πόρτα.

East Office

Εδώ θα βρείτε μερικά ακόμα zombies, τα οποία μπορούν να αντιμετωπισθούν και με το ταπεινό σας πιστόλι. Προχωρήστε προς τη μικρή αίθουσα που βρίσκεται απέναντι και ανοίξτε το χρηματοκιβώτιο που βρίσκεται στη γωνία, χρησιμοποιώντας το συνδυασμό 2-2-3-6. Μέσα σε αυτό βρίσκονται μερικά acid rounds για τον



Ξεκλειδώστε το χρηματοκιβώτιο στην ανατολική αίθουσα (East Office), χρησιμοποιώντας το συνδυασμό 2-2-3-6.

Grenade Launcher καθώς και ένας χάρτης. Μόλις τα μαζέψετε, ψάξτε το μικρό γραφείο που είναι δίπλα στην μπλε πόρτα, για να βρείτε μια ακόμα μελανοταινία. Στη συνέχεια πάρτε από το νεκρό αστυνομικό, που βρίσκεται πίσω από την ανοικτή πόρτα, λίγα ακόμη πυρομαχικά και επιστρέψτε για να ανοίξετε την πόρτα που βρίσκεται πίσω από τη γωνία.

East Wing Corridor

Και εδώ υπάρχουν μερικά zombies, αλλά δεν θα σας προκαλέσουν ιδιαίτερα προβλήματα. Προχωρήστε στο στενό διάδρομο και ανοίξτε με το Diamond Key την πόρτα που βρίσκεται ευθεία μπροστά σας.

The Interrogation Room

Πάρτε το καλώδιο (cord) από το τραπέζι, προχωρήστε προς τα ράφια που βρίσκονται στη γωνία και πάρτε από εκεί



το Eagle Stone. Ετοιμάστε ένα ισχυρό όπλο, γιατί μόλις επιχειρήσετε να γυρίσετε, ένας παλιός φίλος θα εμφανιστεί. Πρόκειται για τον Licker που παραμόνευε πίσω από το διπλό καθρέφτη του δωματίου. Αφού τον σκοτώσετε, πηγαίνετε στο διπλανό δωμάτιο και μαζέψτε τα πυρομαχικά που θα βρείτε. Οταν επιστρέψετε στο διάδρομο της ανατολικής πτέρυγας (East Wing Corridor), πάρτε το κόκκινο βότανο.

Chief of Police Office

Σε αυτό το σημείο θα χρειαστεί να επιστρέψετε στο 2F Hallway, όπου είχε καταρρεύσει το φλεγόμενο ελικόπτερο. Η καλύτερη διαδρομή είναι να πάτε προς τα εκεί, κόβοντας δρόμο από τη West Office. Πηγαίνετε μέσα από την ανοικτή πόρτα στο βάθος του δωματίου και περάστε πάνω από το νεκρό αστυνομικό προτού βγείτε από την πόρτα που βρίσκεται στα δεξιά σας. Στη συνέχεια ανεβείτε τα σκαλιά και μπείτε στην πόρτα. Θα περάσετε για μια ακόμα φορά από το διάδρομο με τα κοράκια και, ως συνήθως, θα τρέξετε προς την απέναντι έξοδο.
Σιγουρευτείτε ότι έχετε τόσο τον Detonator (πυροκροτητή) όσο και τα



πλαστικά εκρηκτικά (Plastic Explosives) πάνω σας και συνδυάστε τα μεταξύ τους. Αν δεν τα έχετε πάρει, τότε θα τα βρείτε στο κοντινότερο save room. Οταν τελικά καταφέρετε να τα συνδυάσετε, θα αποκτήσετε μια βόμβα. Τοποθετήστε τη δίπλα στα συντρίμμια του ελικοπτέρου που προεξέχουν από τον τοίχο και αυτομάτως η Claire θα τρέξει



στη γωνία για να αποφύγει το ωστικό κύμα. Ενδεχομένως να χρειαστεί να τη μετακινήσετε μόνοι σας, μέχρι να βρεθεί στο σωστό σημείο και να ενεργοποιηθεί αυτή η κίνηση. Μόλις κοπάσει η έκρηξη, κατευθυνθείτε προς την τρύπα στον τοίχο και τρέξτε στο διάδρομο, για να φτάσετε στο πέρα δωμάτιο. Αυτό είναι το γραφείο του Irons, του αρχηγού της Αστυνομίας. Μόλις προχωρήσετε, ο Irons θα εμφανιστεί και θα αρχίσει να σας μιλά. Οταν τελειώσει, πηγαίνετε προς την άλλη πόρτα του δωματίου.





Taxidermy Room

Τώρα βρεθήκατε σε έναν διάδρομο, διακοσμημένο με μια μεγαλόπρεπη βαλσαμωμένη τίγρη. Προχωρήστε προς την επόμενη πόρτα και ανοίξτε τη, για να βρεθείτε στο δωμάτιο ταρίχευσης (Taxidermy Room). Μόλις μπείτε θα ακούσετε μερικούς περίεργους θορύβους. Πηγαίνετε στην επόμενη αίθουσα που είναι βυθισμένη στο σκοτάδι, ανοίξτε τα φώτα πατώντας το διακόπτη που είναι δίπλα στην πόρτα και θα ξαναδείτε το μικρό κοριτσάκι που σώσατε προηγουμένως - το όνομά της είναι Sherry Birkin. Μόλις κερδίσετε την εμπιστοσύνη της, επιστρέψτε στο γραφείο του αρχηγού. Δεν θα βρείτε τον



Τοποθετήστε τα κιβώτια σε μια σειρά, δίπλα στον απέναντι τοίχο.



Irons, αλλά πάνω στο γραφείο του βρίσκεται το Heart Key καθώς και ένα ημερολόγιο. Αρπάξτε τα και πάρτε το δρόμο της επιστροφής.



Ανεβείτε πάνω για να γεμίσετε το χώρο με νερό και να φτιάξετε με τα κιβώτιο μια γέφυρα.

The Power Room

Επιστρέψτε στον προθάλαμο του υπογείου (Basement Hallway), όπου συναντήσατε τα σκυλιά, και μπείτε από τη διπλή πόρτα στο πρώτο δωμάτιο που θα συναντήσετε στα αριστερά σας. Προσοχή στους Lickers που καραδοκούν. Ο χώρος όπου βρίσκεστε είναι το Power Room. Μέσα θα βρείτε ένα πράσινο βότανο και έναν χάρτη, αλλά ο βασικός σκοπός σας είναι να επαναφέρετε το ρεύμα στο οπλοστάσιο (Weapons Room). Πηγαίνετε στη γεννήτρια στη γωνία και κοιτάξτε την από κοντά. Πρέπει να ορίσετε τη θέση των διακοπτών κατά τέτοιον τρόπο, ώστε να επαναφέρετε την ηλεκτρική ενέργεια χωρίς ο δείκτης να περάσει τα 100 και υπερθερμανθεί το σύστημα. Η σωστή θέση τους είναι: On, On, Off, Off, On.



Μέρος Τρίτο: The Basement

Northeast Hallway



Επιστρέψτε στο διάδρομο με τα κοράκια και πηγαίνετε προς την εξωτερική σκάλα. Κατεβείτε κάτω για να ξαναβρεθείτε στη West Office. Τώρα, έχοντας το Heart Key, μπορείτε να ανοίξετε την πέρα πόρτα, η οποία έμενε πεισματικά κλειστή μέχρι αυτήν τη στιγμή. Μόλις μπείτε στο δωμάτιο, θα βρείτε ένα πράσινο βότανο. Αν έχετε το Cord, χρησιμοποιήστε το στον ηλεκτρικό πίνακα που βρίσκεται δίπλα στα σπασμένα παράθυρα. Με αυτόν τον τρόπο τα παντζούρια θα κλείσουν και έτσι θα αποτρέψετε την είσοδο μερικών zombies. Στη συνέχεια κατεβείτε την πέτρινη σκάλα για να φθάσετε στο υπόγειο.

Basement Hallway

Εδώ πέρα θα βρείτε μερικά σκυλάκια, τα οποία έχουν άγριες διαθέσεις. Προχωρήστε περπατώντας (μην τρέχετε) μέχρι να εμφανιστεί το πρώτο. Σκοτώστε το με το Bow Gun και προχωρήστε μέχρι να φθάσετε σε ένα σταυροδρόμι. Εδώ παραμονεύουν δύο σκυλιά, γι' αυτό προσοχή.

Outside Area



Οταν σκοτώσετε και τα δύο σκυλιά, πηγαίνετε αριστερά και μπείτε στη διπλή πόρτα, πίσω από τη γωνία. Γρήγορα τρέξτε και μπείτε στην τρύπα που θα βρείτε μπροστά σας, αποφεύγοντας τους σκύλους.

The Lower Sanctums

Μπροστά σας βρίσκεται ένα save room. Πηγαίνετε σε αυτό, ακόμα και αν δεν επιθυμείτε να σώσετε το παιχνίδι, γιατί μόνο έτσι θα συναντήσετε τη Sherry. Μόλις λοιπόν βγείτε από το save room, θα ξαναδείτε το μικρό κοριτσάκι και θα αποκτήσετε προσωρινά τον έλεγχό του.

Sherry's Mission 1

Εξοπλισμένη μόνο με ένα spray πρώτων βοηθειών, η Sherry θα πρέπει να ψάξει μόνη της για να βρει έναν δρόμο διαφυγής. Οδηγήστε τη μέσα από την τρύπα στον τοίχο, ανεβείτε πάνω με το ασανσέρ και ετοιμαστείτε για τρέξιμο. Στην κορυφή υπάρχουν δύο σκυλιά που πρέπει να αποφύγετε. Βγείτε από το δωμάτιο με το ασανσέρ, στρίψτε δεξιά και μπείτε στην πόρτα που θα δείτε.
Σε αυτό το δωμάτιο προχωρήστε μπροστά και κατεβείτε τις σκάλες. Μπροστά σας είναι τρία κιβώτια. Πρέπει να τα τοποθετήσετε σε μία ευθεία γραμμή στον απέναντι τοίχο. Με λίγο σπρώξιμο εδώ και εκεί θα τα καταφέρετε εύκολα. Μόλις γίνει αυτό, επιστρέψτε στο προηγούμενο



δωμάτιο και πατήστε το κουμπί στην κονσόλα, για να γεμίσετε το χώρο των κιβωτίων με νερό. Ετσι θα αποκτήσετε μια αυτοσχέδια "γέφυρα" για να φθάσετε προς τα ράφια, στην άλλη πλευρά του δωματίου, και να βρείτε το Club Key. Πάρτε το και φύγετε.
Τώρα οι επιλογές σας είναι δύο: Μπορείτε απλώς να κατεβείτε με το ασανσέρ και να επιστρέψετε ή να βοηθήσετε ακόμη περισσότερο την Claire, βρίσκοντάς της μερικές χειροβομβίδες. Μπορείτε να τις ανακαλύψετε αν στρίψετε δεξιά, όπως βγαίνετε από το δωμάτιο με τα νερά, και συνεχίσετε ευθεία προς την πόρτα στην απέναντι γωνία. Οταν πάρετε τα πυρομαχικά, επιστρέψτε από το ασανσέρ και κατεβείτε για να τα δώσετε στην Claire.

The Morgue

Βγείτε από το Power Room και προχωρήστε προς το διάδρομο που οδηγεί προς τα πάνω. Μπείτε στη διπλή πόρτα στα δεξιά για να βρεθείτε στο νεκροτομείο. Οπως υποψιάζεστε, εδώ σας περιμένει πολλή δουλειά. Πηγαίνετε στη γωνία για να πάρετε την κόκκινη κάρτα (Red Key Card). Μόλις την πάρετε, τα πτώματα θα ζωντανέψουν (το περιμένατε άλλωστε), οπότε ετοιμαστείτε να σπείρετε θάνατο.

The Weapons Room 2

Αφήνοντας πίσω σας το νεκροτομείο, προχωρήστε προς την επόμενη πόρτα στα δεξιά σας. Χρησιμοποιήστε στην κλειδαριά την κόκκινη κάρτα που αποκτήσατε πριν

από λίγο και ανοίξτε την πόρτα. Μέσα θα βρείτε πυρομαχικά, ενώ στο ντουλαπάκι στο βάθος βρίσκεται ένα Sidepack και ένα Machine Gun. Το Sidepack σάς επιτρέπει να κουβαλήσετε δύο ακόμη αντικείμενα, οπότε είναι χρήσιμο να το πάρετε τώρα. Αντίθετα, είναι μάλλον χρησιμότερο να αφήσετε το Machine Gun για τον Leon στη δεύτερη αποστολή. Αφού τελειώσετε, βγείτε από το δωμάτιο και ανεβείτε τα σκαλιά.

Watchman's Room

Τώρα που έχετε το Club Key, θα μπορέσετε να μπείτε σε αυτό το δωμάτιο που βρίσκεται δεξιά, στην κορυφή της σκάλας. Προσέξτε μόνο τα σκυλιά που θα βρείτε στο δρόμο. Μόλις μπείτε, μαζέψτε τα acid rounds και διαβάστε το ημερολόγιο.

The Press Room

Επιστρέψτε πάλι προς τη West Office. Μπείτε στη διπλή πόρτα και στρίψτε δεξιά. Σκοπός σας είναι να πάτε προς το Interrogation Room και να μπείτε στην πράσινη πόρτα, όπου βρίσκεται το Press Room. Θα πρέπει να έχετε μαζί σας και τον αναπτήρα. Μόλις μπείτε στο Press Room, λοιπόν, θα βρεθείτε αντιμέτωποι με έναν Licker, γι' αυτό θα ήταν καλό να οπλιστείτε από πριν κατάλληλα. Μόλις τον καθαρίσετε, πηγαίνετε πίσω από το γραφείο στην άκρη του δωματίου και χρησιμοποιήστε τον αναπτήρα στον κλίβανο. Τώρα ανάψτε τις τρεις



λάμπες στον τοίχο με τη σειρά: Βασίλισσα, Βασιλιάς, Βαλές (ή αλλιώς 12, 13, 11). Οταν γίνει αυτό, το Gold Cog θα πέσει έξω από τον πίνακα (!) στην άλλη άκρη του δωματίου. Μαζέψτε το, πάρτε και το φιλμ από το διπλανό γραφείο και φύγετε. Σημείωση: Σιγουρευτείτε ότι έχετε το Gold Cog και το Crank.

The Clock Tower



Ανεβείτε πάλι προς τη βιβλιοθήκη (χρησιμοποιήστε τη σκάλα κινδύνου στο Main Hall αλλά προσέξτε, γιατί ένας Licker θα παραμονεύει εκεί) και ανεβείτε τα σκαλιά. Βγείτε έξω από την πόρτα σε αυτό το υψηλότερο επίπεδο και προχωρήστε μέχρι να φθάσετε στην Clock Tower Area. Χρησιμοποιήστε το Crank στην υποδοχή του τοίχου προς τα δεξιά σας, για να εμφανίσετε μια σκάλα. Ανεβείτε και τοποθετήστε το Gold Cog στο άνοιγμα που θα βρείτε στο μηχανισμό του ρολογιού. Τώρα πατήστε το κουμπί και θα εμφανιστεί μια μυστική κρύπτη, μέσα στην οποία είναι το άλλο μισό της Jaguar Stone. Αφού το πάρετε, βγείτε από το δωμάτιο, μαζέψτε και τα υπόλοιπα πετράδια, ενώστε τα δύο κομμάτια της Jaguar Stone και πηγαίνετέ τα όλα στο δωμάτιο του αρχηγού.

Chief of Police Office

Μόλις φθάσετε στο δωμάτιο του Irons, θα ξαναβρείτε τη Sherry. Τοποθετήστε τις πέτρες στην πλάκα του τοίχου και μια μυστική δίοδος θα ανοίξει. Προχωρήστε σε αυτήν, αφήνοντας τη Sherry μόνη της. Πάρτε το σημείωμα από το πάτωμα και κατεβείτε με το ασανσέρ.

Lower Taxidermy Room

Εδώ θα ξανασυναντήσετε τον Irons. Αφού μιλήσει λίγο, θα αρχίσει να συμπεριφέρεται αλλόκοτα. Ξαφνικά, μπροστά στα μάτια σας, ένα διαβολικό ζωύφιο θα ξεπεταχτεί μέσα από το στομάχι του και θα εκσφενδονίσει τα εντόσθιά του στους τέσσερις τοίχους του δωματίου. Καλό, αλλά κλεμμένο από το "Alien". Εσείς εξοπλιστείτε με τα Acid Rounds και κατεβείτε τη σκάλα.

Sherry's Mission 2



Καθώς προχωρείτε, η Sherry θα πέσει σε ένα αυλάκι νερού και θα αναλάβετε πάλι τον έλεγχό της. Με αυτήν, λοιπόν, προχωρήστε προς την κάτω αποθήκη (Lowet Storage Room). Αποφύγετε το zombie και βγείτε από το δωμάτιο μέσα από το άνοιγμα του εξαερισμού.
Θα βρεθείτε σε ένα μεγάλο, σκοτεινό τούνελ. Τρέξτε γρήγορα για να βγείτε από αυτό. Τα διάφορα ζωύφια σας δυσκολεύουν, είναι αλήθεια, το έργο, αλλά δεν αποτελούν μεγάλο πρόβλημα, αρκεί να μη σας επιτεθούν ταυτόχρονα πάνω από τέσσερα. Αν τρέξετε όσο το δυνατόν πιο γρήγορα, θα τα καταφέρετε. Μόλις βγείτε, πάρτε το Wolf Medal από την πρέσα των απορριμμάτων και θα αποκτήσετε ξανά τον έλεγχο της Claire.

Control Room South

Η πορεία τώρα είναι εύκολο να βρεθεί - σχεδόν τυφλοσούρτης. Πηγαίνετε προς το control room και μαζέψτε τα δύο μπλε βότανα από το δρόμο. Αυτό το δωμάτιο περιέχει πυρομαχικά, ένα spray πρώτων βοηθειών, καθώς και τη δυνατότητα να σώσετε την πρόοδό σας. Τα πυρομαχικά είναι κρυμμένα σε μια τσάντα στο τραπέζι, κάτω από την οποία υπάρχει και ένα σημείωμα. Στη συνέχεια πηγαίνετε στην κλειδωμένη πόρτα στα δεξιά του ασανσέρ και θα βρεθείτε στο δωμάτιο όπου πριν από λίγο ήταν η Sherry. Σε αυτό θα βρείτε μερικές χειροβομβίδες και σφαίρες για το Bow Gun. Μόλις τα πάρετε, ανεβείτε τη σκάλα.
Προτού βγείτε από το Control Room, σιγουρευτείτε ότι έχετε το Valve Handle και ένα ισχυρό όπλο ανά χείρας. Τώρα μπορείτε όντως να φύγετε.

Waste Pool

Χειρότερα δεν γίνεται! Βρίσκεστε στους υπονόμους, σε μια λίμνη γεμάτη απόβλητα και τέσσερις γιγαντιαίες αράχνες. Μόλις ορμείτε στο χώρο, πηγαίνετε αριστερά και

Τέρας Νο 1

Θυμάστε το περίεργο ζωύφιο που ξεπήδησε μέσα από το σώμα του σρχηγού Irons; Να το πάλι μπροστά σας, μόνο που τώρα έχει μεταλλαχτεί σε κάτι μεγαλύτερο και μοχθηρότερο, που σέρνεται προς το μέρος σας και κάθε λίγο και λιγάκι θα ξερνάει περισσότερα μικρά ζωύφια. Αν έχετε το Machine Gun ή το Grenade Launcher μπορείτε να το σκοτώσετε σχετικά εύκολα. Πυροβολείτε το συνεχώς και καθαρίστε και τα πλάσματα που στέλνει προς το μέρος σας. Μόλις το σκοτώσετε, θα μεταμορφωθεί σε άμορφη μάζα. Τώρα μπορείτε να γυρίσετε πίσω και να πάρετε τη Sherry μαζί σας, για να συνεχίσετε το παιχνίδι. Περπατήστε μέχρι τη γωνία και ανεβείτε τη σκάλα.



Μυστικά

Κρυφές αποστολές

Ο 4ος επιζών

Ολοκληρώστε τη δεύτερη αποστολή της Claire ή του Leon σε λιγότερο από 3 ώρες και με βαθμό A. Αν το κάνετε, θα εμφανιστεί μια οθόνη με τον Hunk και θα σας επιτραπεί να καταχωρίσετε στην κάρτα μνήμης ένα save game με αυτόν το χαρακτήρα, ώστε να μπορέσετε να τον χειριστείτε στο επόμενο παιχνίδι. Ο Hunk θα πρέπει να φθάσει στο δεύτερο όροφο του Αστυνομικού Τμήματος πολεμώντας, χωρίς να λύνει γρίφους.

Tofu

Οχι, δεν σας κοροϊδεύουμε, πράγματι μπορείτε να χειριστείτε στο παιχνίδι ένα κομμάτι τυρί και να φθάσετε στο δεύτερο όροφο του Αστυνομικού Τμήματος οπλισμένοι μόνο με ένα μαχαίρι. Για να αποκτήσετε πρόσβαση σε αυτόν τον κρυφό "χαρακτήρα", θα πρέπει να ολοκληρώσετε την πρώτη και τη δεύτερη αποστολή και των δύο χαρακτήρων σε λιγότερο από τρεις ώρες. Μετά θα πρέπει να ολοκληρώσετε πάλι την πρώτη και τη δεύτερη αποστολή ενός χαρακτήρα. Επίσης, θα πρέπει να σώσετε συνολικά λιγότερο από 12 φορές το παιχνίδι κατά τη διάρκεια των έξι προαναφερόμενων αποστολών, να μη χρησιμοποιήσετε όπλα με απεριόριστα πυρομαχικά και να αρχίζετε κάθε φορά με το καινούριο save file που δημιουργείται για τον Leon ή την Claire. Επίσης, προτού παίξετε το παιχνίδι για τρίτη φορά, θα πρέπει να υπάρχει στην κάρτα σας και το save file του Hunk.

ευθεία προς το πρώτο άνοιγμα. Πάρτε από τα δύο πτώματα τα πυρομαχικά που κουβαλούσαν, επιστρέψτε πίσω στο διάδρομο, στρίψτε αριστερά και μπείτε στην πύλη. Μόλις σκοτώσετε τις δύο αράχνες, προχωρήστε και στρίψτε αριστερά στο επόμενο άνοιγμα για να φύγετε. Αν τυχόν οι αράχνες σάς δηλητηρίασαν, εδώ θα βρείτε πολλά αιώνια μπλε βότανα (Eternal Blue Herbs) που χρησιμεύουν ως αντίδοτο.
Προχωρήστε και χρησιμοποιήστε το Valve Handle στον τοίχο, για να κατεβάσετε μια γέφυρα πάνω από τα τοξικά απόβλητα. Περάστε απέναντι, ξαναχρησιμοποιήστε τη βαλβίδα και μαζέψτε βότανα και πυρομαχικά. Μόλις τελειώσετε, μπείτε στην πόρτα που βλέπετε.


Η Claire συναντά την Annette Birkin στη δεξαμενή των αποβλήτων (Waste Pool).

Higher Trash Compactor

Μπαίνοντας σε αυτόν το χώρο, πηγαίνετε προς το πτώμα που βρίσκεται στην περιοχή ελέγχου και πάρτε από το πτώμα το Eagle Madal. Δίπλα υπάρχει και ένα σημείωμα για τους φιλομαθείς. Επειτα προχωρήστε προς τον πίνακα κάτω από τον ανεμιστήρα στη γωνία και ανοίξτε το μυστικό διάδρομο που βρίσκεται δίπλα, στους υπονόμους. Μόλις επιστρέψετε σε αυτούς, χρησιμοποιήστε τα Eagle και Wolf Medal στον πίνακα ελέγχου δίπλα στον καταρράκτη και θα εμφανιστεί μια πόρτα. Μαζί της θα εμφανιστούν και μερικά zombies μέσα από το νερό, αλλά δεν θα σας προβληματίσουν ιδιαίτερα.

Η Claire χρησιμοποιεί το χερούλι της βαλβίδας για να κατεβάσει τη γέφυρα.



Tram Station

Μπείτε στην πόρτα, για να βρεθείτε σε έναν ετοιμόρροπο χώρο. Προχωρήστε προς τον κεντρικό σταθμό του τραμ και βρείτε ευθεία μπροστά σας ένα ράφι. Αν σκοτώσατε τον κροκόδειλο με τη δύσκολη μέθοδο, τότε θα βρείτε εδώ μερικά πυρομαχικά. Πηγαίνετε στα δεξιά του τραμ και πατήστε το κουμπί στον πίνακα ελέγχου προτού περάσετε στην άλλη μεριά και επιβιβαστείτε.

Μέρος Τέταρτο: The Laboratory

Disused Factory

Μόλις φθάσετε στον προορισμό σας, προσέξτε το κανόνι φωτοβολίδων (Flare Cannon) στα αριστερά σας. Αν έχετε πρόχειρο τον αναπτήρα, θα μπορέσετε να το ενεργοποιήσετε. Δεν κάνει τίποτα συγκλονιστικό, απλώς φωτίζει το τούνελ και σας δείχνει τη θέση του W Box Key που βρίσκεται στο έδαφος.
Παρεμπιπτόντως, αν δεν έχετε τον αναπτήρα, ψάξτε τον τοίχο και θα τον βρείτε! Επειτα προχωρήστε στην επόμενη πόρτα.
Οι επόμενοι διάδρομοι είναι κατακλυσμένοι από zombies, γι' αυτό προσοχή. Αν στρίψετε αριστερά στον πρώτο διάδρομο και μετά προχωρήσετε στη γωνία, θα βρείτε ένα πτώμα. Ψάξτε το για να βρείτε το Spark Shot, ένα ειδικό όπλο, και μετά συνεχίστε προς την πέρα πόρτα.
Και εδώ σας περιμένουν μερικά zombies, έτοιμα για σκότωμα. Αν στρίψετε δεξιά στον πρώτο διάδρομο, θα βρείτε μερικά πράσινα βότανα. Στρίβοντας δεξιά θα ανεβείτε μια σκάλα, που σας βγάζει σε ένα ασφαλές δωμάτιο, όπου μπορείτε να κάνετε save. Πάρτε τα αντικείμενα που θα βρείτε, "σώστε" αν θέλετε το παιχνίδι και προχωρήστε.

Elevator Platform

Με το που θα βρεθείτε σε αυτόν το χώρο, στραφείτε προς τα αριστερά και ψάξτε τα βαρέλια για μερικά ακόμη πυρομαχικά. Ποτέ δεν είναι αρκετά τα ρημάδια. Στη συνέχεια προχωρήστε στο μεγάλο όχημα και μπείτε σε αυτό. Εδώ θα βρείτε μερικές φωτοβολίδες, καθώς και το Control Panel Key που χρειάζεται για να λειτουργήσει η πλατφόρμα. Προχωρήστε λοιπόν προς τον πίνακα ελέγχου που βρίσκεται έξω από το όχημα και ετοιμαστείτε για κατάβαση. Φροντίστε προηγουμένως να κάνετε save και να εξοπλιστείτε.

Security Room

Μετά την επανένωση με τη Sherry, θα είστε έτοιμοι να μαζέψετε μερικά πυρομαχικά, μια μελανοταινία και ένα πράσινο βότανο. Στη συνέχεια βγείτε από την πόρτα, στρίψτε δεξιά και προχωρήστε ευθεία για να μπείτε στην επόμενη πόρτα.

Cold Room

Τώρα βρίσκεστε στον κυρίως χώρο του εργαστηρίου. Περπατήστε προς το κέντρο και κατεβείτε στον μπλε διάδρομο στα αριστερά, μπείτε στην πόρτα και πηγαίνετε πάλι αριστερά. Λίγο πριν από τη γωνία είναι η πόρτα του Cold Room. Μπείτε μέσα, πάρτε το κουτί με τις ασφάλειες (Fuse Case) από το ράφι και κατευθυνθείτε προς την απέναντι μηχανή. Χρησιμοποιήστε την και θα δείτε να τοποθετείται μια ασφάλεια στο κουτί που πήρατε προηγουμένως. Πάρτε την κεντρική ασφάλεια (Main Fuse) και χρησιμοποιήστε την στο

Τέρας Νο 2

Θα βρεθείτε σε έναν μακρύ διάδρομο. Προχωρήστε σε αυτόν, στρίψτε και σταματήστε για να εξετάσετε το κίτρινο φως στον αριστερό τοίχο. Συνεχίστε την πορεία σας μέχρι να φθάσετε στην είσοδο της πρέσας απορριμμάτων. Θα δείτε μακριά σας τη Sherry, αλλά προτού την πλησιάσετε ένας τεράστιος κροκόδειλος θα εμφανιστεί μπροστά σας.
Τρέξτε γρήγορα πίσω στο διάδρομο και θα αρχίσει να σας κυνηγάει. Οταν φθάσετε στο ντουλαπάκι δίπλα στο κίτρινο φως, επανεξετάστε το ώστε να πέσει το κάνιστρο στο πάτωμα και περιμένετε τον κροκόδειλο. Αυτός θα το πάρει στο στόμα του και θα συνεχίσει το κυνήγι. Τώρα πυροβολήστε τον και το κάνιστρο θα ανατιναχτεί, σκοτώνοντάς τον.
Στη συνέχεια επιστρέψτε στην πρέσα, χρησιμοποιήστε τον πίνακα στον τοίχο για να ανοίξετε την πόρτα κινδύνου και σώστε τη Sherry. Προσέξτε το πλάσμα που απομακρύνεται καθώς την πλησιάζετε. Δυστυχώς το έρμο το κοριτσάκι έχει δηλητηριαστεί, αλλά γι' αυτό θα βρείτε λύση αργότερα. Περπατήστε μέσα από τα σκουπίδια και ανεβείτε τη σκάλα, αφού πάρετε το Wolf Medal.


Σημειώστε ότι υπάρχει και ένας πιο δύσκολος και αγχώδης τρόπος να σκοτώσετε τον κροκόδειλο και συνίσταται στο να τον πυροβολείτε συνεχώς, όσο σας ακολουθεί. Οταν φθάσετε δίπλα στην πόρτα από την οποία μπήκατε στο διάδρομο, θα του δώσετε την τελειωτική βολή.





Τέρας Νο 3

Προφανώς θα έχετε ήδη συναντήσει την Annette Birkin, τη μητέρα της Sherry. Ετοιμαστείτε τώρα να συναντήσετε και τον πατέρα του κοριτσιού, τον μεταλλαγμένο William, ο οποίος θα εμφανιστεί μπροστά σας στο εργαστήριο.
Οπως και με τα άλλα μεγάλα τέρατα, έτσι και εδώ θα πρέπει να αδειάσετε πάνω του μεγάλες δόσεις πυρομαχικών. Φροντίστε να τρέχετε συνεχώς και να μην του δώσετε την ευκαιρία να σας στριμώξει σε μια γωνία. Προσέξτε επίσης να μη σας κτυπήσει με τα φοβερά του νύχια.
Οταν ο μεταλλαγμένος William Birkin θα είναι ετοιμοθάνατος, θα σηκώσει για λίγο τα χέρια του και θα αρχίσει να κινείται πιο αργά. Περιμένετε να ξανακατεβάσει τα χέρια του προτού τον πυροβολήσετε ξανά, ειδάλλως οι βολές σας θα πάνε χαμένες.



μηχάνημα που βρίσκεται στο κέντρο του δωματίου. Με αυτή την ενέργεια θα επαναφέρετε το ρεύμα στο χώρο.

Sleeping Quarters

Πάρτε τον κόκκινο διάδρομο και ανοίξτε την πόρτα. Στρίψτε δεξιά και μπείτε στην πόρτα στο τέρμα. Πίσω από αυτήν είναι οι χώροι ύπνου. Μέσα στο πρώτο δωμάτιο θα βρείτε μερικά πυρομαχικά, δύο σημειώματα και κάποια Eternal Blue Herbs. Επίσης, σε αυτόν το χώρο υπάρχει ένας υπολογιστής που σας επιτρέπει να θέσετε σε λειτουργία τη ροή του αερίου BOW. Στη συνέχεια ρίξτε ένα Flame Round στο φυτό που βρίσκεται στη γωνία. Οταν αυτό μαραθεί, ανεβείτε πάνω στο άνοιγμα. Θα



βρεθείτε σε ένα δωμάτιο με δύο Lickers. Μπορείτε να τους σκοτώσετε εύκολα με Grenade Rounds, αν έχετε ανοίξει το αέριο. Μόλις ξεμπερδέψετε, μαζέψτε τα πυρομαχικά και τη μελανοταινία, προτού βγείτε από την κύρια πόρτα.

West Stairway

Μόλις βγείτε από τους χώρους ύπνου, προχωρήστε στο μεταλλικό διάφραγμα στο τέρμα του διαδρόμου και ανοίξτε το με το κόκκινο πλήκτρο στον τοίχο. Καταστρέψτε τα δύο σαρκοβόρα φυτά με Flame Rounds. Αν σας δηλητηριάσουν, χρησιμοποιήστε τα Eternal Blue Herbs. Οταν τα καθαρίσετε (η Greenpeace σας έχει ήδη επικηρύξει) μπείτε από την επόμενη πόρτα και ανεβείτε στη μεταλλική πλατφόρμα. Αποφύγετε το αργό φυτό και κατεβείτε τη σκάλα.

B4 Hallway

Προχωρήστε στην πόρτα που βρίσκεται εκεί που καταλήγουν οι σκάλες και προετοιμαστείτε για μερικούς ακόμα Lickers, που αυτήν τη φορά είναι ιδιαίτερα απειλητικοί. Μετά προχωρήστε στο διάδρομο και μπείτε από την πόρτα στο τέρμα του στο κεντρικό δωμάτιο ελέγχου (Main Control Room).

Control Room

Πηγαίνετε προς τον τοίχο με τις οθόνες και πάρτε το χάρτη από το τερματικό. Θα μπορέσετε να σώσετε το παιχνίδι και να τοποθετήσετε αντικείμενα στο ντουλάπι, αν θέλετε. Μετά βγείτε από την πόρτα στην άλλη μεριά. Φροντίστε να έχετε μαζί σας το W Box Key.

Dr Birkin's lab

Περπατήστε στο στενό διάδρομο και στρίψτε αριστερά για να μπείτε στην πόρτα. Θα βρεθείτε στο εργαστήριο του William Birkin. Χρησιμοποιήστε το W Box Key στα ντουλάπια που βρίσκονται προς τα αριστερά σας, όπως μπαίνετε στο δωμάτιο, για να βρείτε μερικές χειροβομβίδες. Μετά μπείτε στην επόμενη πόρτα και σκοτώστε τα zombies. Πηγαίνετε στο κυρίως εργαστήριο σκοτώνοντας μερικά ακόμη zombies στο δρόμο. Οταν φθάσετε σε αυτό, πάρτε την Lab Key Card από το τραπέζι και επιστρέψτε.

Network Administrator's Room

Προχωρήστε ευθεία προς το δωμάτιο με τα ύποπτα στην εμφάνιση αυγά και χρησιμοποιήστε τη Lab Key Card για να μπείτε μέσα. Χρησιμοποιήστε κάποιο δυνατό όπλο για να σκοτώσετε το πλάσμα που πετάχτηκε εμπρός σας και μετά πηγαίνετε προς τον υπολογιστή στη γωνία. Φροντίστε να καθαρίσετε το χώρο από τα διάφορα μικρά, αλλά διόλου συμπαθητικά, πλάσματα, ώστε να δουλέψετε στον υπολογιστή με την ησυχία σας. Χρησιμοποιήστε ως όνομα το "GUEST", μη δώσετε κωδικό και καταγράψτε το αποτύπωμα του χεριού σας. Μόλις τελειώσετε επιστρέψτε από εκεί που ήρθατε.

G-Capsule Room

Μόλις ανεβείτε, πηγαίνετε στο μπλε διάδρομο, εκεί όπου βρήκατε το Cold Room. Αυτήν τη φορά όμως θα χρειαστεί να πάτε δεξιά στο διάδρομο και να ανοίξετε την πόρτα. Αφού έχετε καταγράψει το αποτύπωμα της παλάμης σας, θα μπορέσετε να ξεκλειδώσετε ένα μέρος μια διπλής κλειδαριάς. Η ολοκλήρωση του ξεκλειδώματος θα γίνει από τον Leon στο δεύτερο επεισόδιο του παιχνιδιού.

VAM Room

Θα χρειαστείτε ένα εμβόλιο για να θεραπεύσετε τη Sherry. Για να το πάρετε, μπείτε στο δωμάτιο που βρίσκεται ανάμεσα στο G-Capsule Room και στο Cold Room και ετοιμαστείτε για δράση, αφού θα συναντήσετε μπόλικα zombies. Μόλις τα σκοτώσετε (αν και υποτίθεται ότι είναι ήδη νεκρά), πατήστε το κόκκινο κουμπί στον απέναντι από την είσοδο του δωματίου τοίχο και πάρτε το Vaccine Case (θήκη εμβολίου) από το κρεβάτι. Πηγαίνετε στο τερματικό της μηχανής VAM στο κέντρο του δωματίου και χρησιμοποιήστε το. Πάρτε το MO Disk από το κρεβάτι πίσω από τη γωνία και μαζέψτε το Base Vaccine (Βάση εμβολίου) από τη μηχανή στον διπλανό τοίχο. Μετά μπορείτε να φύγετε.



Dr Birkin's Lab

Αποκτώντας τη βάση του εμβολίου, επιστρέψτε στο εργαστήριο, έχοντας κατά νου τα zombies που εμφανίστηκαν στο διάδρομο. Μόλις μπείτε στο εργαστήριο, πηγαίνετε τη βάση στην μπλε μηχανή που βρίσκεται στο πίσω μέρος του δωματίου και χρησιμοποιήστε την. Αμέσως θα αρχίσει να φτιάχνεται το εμβόλιο, οπότε περιμένετε την ολοκλήρωση της παρασκευής. Μόλις ετοιμαστεί, πάρτε το και πηγαίνετε πίσω στο δωμάτιο B4 Hallway. Θα χρειαστεί να έχετε μαζί σας, εκτός από το εμβόλιο, το MO Disk και το καλύτερό σας όπλο, οπότε κάνετε μια στάση στο Save Room που θα βρείτε στο δρόμο σας, αν χρειαστεί. Οταν τελικά φθάσετε στο B4 Hallway, χρησιμοποιήστε το MO Disk στον υπολογιστή και μπείτε στην πόρτα που άνοιξε. Να είστε προετοιμασμένοι για όλα.



Χρησιμοποιήστε τη μηχανή VAM για να παρασκευάσετε τη βάση του εμβολίου (Base vaccine), την οποία θα πρέπει να πάτε στο εργαστήριο.



Στο εργαστήριο του Dr Birkin θα χρησιμοποιήσετε τη μηχανή για να φτιάξετε το μπλε εμβόλιο.

Game Over?

Τώρα μπορείτε να καθίσετε αναπαυτικά και να παρακολουθήσετε το video του τέλους. Δυστυχώς δεν πρόκειται για happy end. Αυτό έρχεται μόνο όταν ολοκληρώσετε το δεύτερο σενάριο. Γι' αυτό όμως, θα τα πούμε στο επόμενο τεύχος, όπου θα έχουμε και την αποστολή του Leon, καθώς και χάρτες για να βρίσκετε εύκολα το δρόμο σας.

Το Τελευταίο Τέρας

Οπως φαίνεται, οι προγραμματιστές μάς φύλαξαν το καλύτερο για το τέλος. Μόλις φθάσετε στο δωμάτιο με το ασανσέρ (Elevator Room), προχωρήστε ευθεία στον μεσαίο διάδρομο και πατήστε το κουμπί στον τοίχο, δίπλα στο ασανσέρ. Τώρα το τελευταίο τέρας της πρώτης αποστολής θα εμφανιστεί από πάνω. Στην αρχή είναι αργό και μπορεί να αντιμετωπιστεί εύκολα εξ αποστάσεως. Με 4-5 Flame Rounds θα πέσει στο έδαφος. Μη χαίρεστε όμως ακόμα, γιατί θα μεταμορφωθεί σε ένα διαβολικό σκύλο που θα αρχίσει να τρέχει και να σας κυνηγάει λυσσασμένα. Φροντίστε να τρέχετε, ώστε να μη σας φθάσει και σας στριμώξει. Οταν έχετε λίγο χώρο, πυροβολήστε το. Επειτα από λίγη ώρα, θα το έχετε σκοτώσει, οπότε θα μπορέσετε να μπείτε στο ασανσέρ και να την κοπανήσετε.





Tekken 3

Ποιο είναι το beat'em up που περιμέναμε όλοι εναγωνίως μετά το Tekken 2; Μα, φυσικά, το Tekken 3. Παρά το γεγονός ότι θα περιμένουμε περίπου μέχρι τον Σεπτέμβρη για να απολαύσουμε την ευρωπαϊκή έκδοση του, το "Pixel N.G." εξασφάλισε για εσάς όχι μόνο την αποκλειστική παρουσίαση, αλλά και μια πλήρη λίστα με τις κινήσεις των χαρακτήρων. Καλή μελέτη!





ΓΕΝΙΚΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ

→, → Εφοδος προς τα εμπρός ή σπρώξιμο αντιπάλου
←, ← Οπισθοχώρηση
■ + × ή ▲ + ● Διαφυγή από λαβή
←, ←, ←, N Backflip
↑, N ή ↓, N Πλάγιο βηματάκι
↘ + ■ Χτύπημα uppercut
↘ + ▲ Δυνατό uppercut
↘ + × Πλάγια κλωτσιά
↘ + ● Μετωπική κλωτσιά
↑ ή ↗ + ▲ Γρήγορη εφόρμηση
Hold ↑ + ▲ Δυνατή εφόρμηση
→, →, → Τρέξιμο και χτύπημα

ΕΝΩ ΤΡΕΧΕΤΕ

Hold ← Φρενάρισμα!
■ + ▲ Ιπτάμενο χτύπημα
× Ιπτάμενη πλαϊνή κλωτσιά
● Χαμηλή κλωτσιά "σκούπα"

ΚΙΝΗΣΕΙΣ ΕΠΑΝΑΦΟΡΑΣ

Hold ↓ + ■ Ανασήκωμα
■ Πλαϊνό γλίστρημα
× Σήκωμα και "σκούπα"
● Σήκωμα με πλαϊνή κλωτσιά
Hold ↓ + ● Χτύπημα με τον αστράγαλο
← "Βαρελάκι" προς τα πίσω
→ "Βαρελάκι" προς τα εμπρός
Δεν διαθέτουν όλοι οι χαρακτήρες τις ίδιες κινήσεις επαναφοράς.

ΥΠΟΜΝΗΜΑ

■: Αριστερή γροθιά
▲: Δεξιά γροθιά
×: Αριστερή κλωτσιά
●: Δεξιά κλωτσιά

→: Κίνηση δεξιά
←: Κίνηση αριστερά
↓: Κίνηση κάτω
↑: Κίνηση πάνω

↖: Κίνηση πάνω-αριστερά
↘: Κίνηση κάτω-δεξιά
↙: Κίνηση κάτω-αριστερά
↗: Κίνηση πάνω-δεξιά

Hold →: Κράτημα δεξιού βέλους
Hold ←: Κράτημα αριστερού βέλους
Hold ↓: Κράτημα κάτω βέλους
Hold ↑: Κράτημα πάνω βέλους
Hold ↘: Κράτημα πλήκτρων κάτω-δεξιά
Hold ↙: Κράτημα πλήκτρων κάτω-αριστερά
Hold ↗: Κράτημα πλήκτρων πάνω-δεξιά
Hold ↖: Κράτημα πλήκτρων πάνω-αριστερά

\+ Εφαρμόστε ταυτόχρονα τις κινήσεις που συνδέονται με το "+"
, Οι κινήσεις πρέπει να γίνουν με τη σειρά
WC Ενώ είστε καθισμένοι
FC Ενώ σηκώνεστε
WS Ενώ είστε όρθιοι
N Μην πατάτε κανένα πλήκτρο

GUN JACK

Ρίψεις

■ + ×	Body Slam
▲ + ●	Gorilla Press
↓, ↙, ← + ▲	Backbreaker
↓, ↘, → + ■	Pyramid Driver
↙, → + ■ + ▲	Piledriver
↙ + ▲ + ×	Face In The Dirt
→, Hold → + ▲ + ×	Jaw Breaker
↘ + ▲ + ●	Catapult
↖, ↘ + ▲ + ●	Modified Caapult
■ + × ή ▲ + ●	Flipping Choke Slam (από αριστερά)
■ + × ή ▲ + ●	Throw (from right)
■ + × ή ▲ + ●	LoThrow (από πίσω)

Πολλαπλές κινήσεις

↗ + ■ + ▲	Punishment Drop
←, ↙, ↓, Hold ↘ + ▲	Gigaton Punishment (μετά το Punishment Drop)

Ειδικές τεχνικές

■, ■, ■	Hammer Combo
▲, ■, ▲	Punch, Elbow, Uppercut
■ + ▲, ■ + ▲	Hammer Knuckle, Double Uppercut
(WS) ■	Violent Uppercut
(WS) ■ + ▲, ■ + ▲	Double Uppercut, Hammer Knuckle
→, → + ■ + ▲, ■ + ▲ ή ● + ▲	Scissors
(FC) ■ + ▲	Palm Lift
(FC), ↘ + ■ + ▲	Low Scissors
(FC), ↘ + ■, ▲, ■, ■	Wild Swing, Backfist
(FC), ↘ + ▲, ↓ ή ↘ ή → + ■	Short Hammer Rush
(FC), ↘ + ▲, ■, ▲	Hammer Rush
(FC), ↘ + ■, ▲, ↓ ή ↘ ή → + ■	Hammer Rush
(FC) ■, ■, ■, ▲, ↓ ή ↘ ή → + ■	Hammer Rush
(FC) ■ ή ▲	Megaton Strike
Hold ↘ + ▲, ■, ▲, ↓ ή ↘ ή → + ■	Uppercut Rush
Hold ↘ + ■, ▲, ■, ▲	Uppercut Rush
↓ + ■ + ▲	Bravo Knuckle
←, ↙, ↓, Hold ↘ + ■ ή ▲	Megaton Sweep, Megaton Knuckle
↘ + ■, ▲, ■, ▲	Uppercut Rush
↘ + ▲ + ×	Downward Palm Strike
↓ + ●	Earthquake Kick
↙ + ■, ■, ■, ■, ■, ▲	Machine Gun Punches, Megaton Punch
Hold ↙ + ×, ●, ×, ●, ×, ●	Cossack Kicks
↗ + × + ●	Hip Press
→ + × + ●	Head Slide
↓ + × + ●	Sit Down
× + ●	Hop Forward, Hip Press (μετά το Sit Down)
Hold ← ή Hold →	Roll backwards or forwards (μετά το Sit Down)
■, ▲, ■, ▲	Sitting Punches (μετά το Sit Down)
→ + ●, ■	Dark Cutter
× + ●, × + ●, × + ●	Dive Bomber
←, ↙, ↓, ↘, →, ↗, ↑, ↖ (επανάληψη 5 φορές)	Gigaton Punch

Panda

Ρίψεις

■ + ×	Rabid Bear
▲ + ●	Double Backbreaker
→, → + ■ + ●	Stonehead
→, ↘, ↓, ↙, ←, → + ■ + ▲	Circus Roll
■ + × ή ▲ + ●	Big Bear Drop (από δεξιά)
■ + × ή ▲ + ●	Rag Doll (από αριστερά)
■ + × ή ▲ + ●	Mauling Bear (από πίσω)

Ειδικές τεχνικές

→, → + ▲	Demon Godfist Uppercut
↗ + × + ●	Hip Press
■, ▲, ■, ▲	Bloody Claws (μετά το Hip Press)
(WS) ■, ▲	Uppercut Terrible Claw
▲, ■, ▲	Punch Elbow Uppercut
←, ↙, ↓, ↘ + ▲	Megaton Claw
↘ + ■, ▲, ■, ▲	Uppercut Rush
Hold ↘ + ■, ▲	Bear Rush
■	Uppercut Finish (μετά το Bear Rush)
Hold → + ■	High Finish (μετά το Bear Rush)
Hold ↓ + ■	Low Finish (μετά το Bear Rush)
→, → + ■ + ▲	Bear Scissors
■ + ▲, ■ + ▲	Knuckle, Uppercut
(WS) ■ + ▲, ■ + ▲	Uppercut, Knuckle
Hold ↓ + × + ●	Sit Down
■, ▲, ■, ▲	Bloody Claws (μετά το Sit Down)
■, ■, ■	Punch Combo
→ + ■, ■, ■	Heaven Cannon Combo
(FC) Hold ↓ + ■, ■, ■, ▲, ■	Low Rush Combo
(FC) Hold ↘ + ■, ▲; ■, ▲	Wild Swing
■ + × + ●	Dancing Taunt
Hold ↓ + ●	Turning Taunt
← + ■ + ▲	Unblockable Terrible Claws
←, ← + ▲ + × + ●	Unblockable Bear Blow

LEI WULONG

Μερικές κινήσεις ↑/↓ για αλλαγή στάσης ακολουθούνται από τη φράση "προς τα δεξιά". Αν κοιτάζετε προς τα αριστερά, τότε αντιστρέφονται σε ↓/↑.

Ρίψεις

■ + ×	Flying Sky Kick
▲ + ●	Neck Wringer
→, → + ■ + ▲	Trip
↗ + ■ + ▲	Trip and Elbow

Ειδικές τεχνικές

↓ + × + ●	Play Dead
↓ + ■ + ▲	Slide
← + × + ●	Back Turn
→ + × + ●	Drunk Stance
← + ■ + ▲	Headbutt
↙ + ●, ●	Rave Spin
→, N, ■, ▲, ■, ▲, × ή ●	Punch Rush, Low/Mid Kick
Hold → + ●, ■, ▲, × ή ●	Crescent, 2 Punches, Low/Mid Kick
Hold → + ●, ▲, ■, ▲, × ή ●	Crescent, 3 Punches, Low/Mid Kick
→, N, ●, ■, ▲, ×, ●	Five-hit Combo, Mid Kick
→, N, ●, ■, ▲, ×, ↓ + ●	Five-hit Combo, Low Kick
→, N, ×, ●	High Crescent, Mid Kick
→, N, ×, ↓ + ●	High Crescent, Low Kick
×, ×	Crescent, Low Kick Combo to Back Turn
■ + ▲	2 Turning Punches to Back Turn
■ + ▲, Hold ← ή Sidestep + ■ + ▲	Turning Punch to Back Turn
■ + ▲, ■ + ▲	Turning Punch, Back Uppercut
↑ ή ↗ + ●	Short Jump Kick
●, ×	Cartwheel Kick to Facedown
●, ●, ×, ×	Rolling Kicks to Facedown
●, ●, ×	Rolling Kicks to Knockdown
×, ●, Hold ↑	Triple Jumping Crescents to Back Turn
×, ●, Hold ↓	Jump Crescents to Knockdown
→, N, ▲, ■, ▲, ■	Guard Punches to Back Turn
(WS) ●	Rising Front Kick
→, →, → + ●	Flying Hawk Kick
← + ■ + ●	One Leg Stance
↙ + ■ + × ή ↙ + ▲ + ●	Low Combo Breaker
↗ + ▲	Elbow Drop to Play Dead
→ + ▲ + × ή Sidestep + ■ + ● or Sidestep + ▲ + ×	Snake Stance

Πολλαπλές κινήσεις

■, ▲, ■, × + ●, ▲, ■, ●, ■, ●, ●
■, ▲, ■, × + ●, ▲, ■, ●, ■, ▲, ×
■, ▲, ■, × + ●, × + ●, × + ●, ■, ■, ▲

Κινήσεις από ειδικές θέσεις
Με την πλάτη γυρισμένη

■	High Backfist to Back Turn
↓ + ■	Low Backfist to Back Turn
▲	Back Uppercut
●	Back Mid Kick
↓ + ●, ●	Rave Spin
× + ●, × + ●, × + ●	Triple Backflip

Θέση Play Dead
(Κοιτώντας προς τα πάνω, με το κεφάλι προς τον αντίπαλο)

×, ●	Rave Spin
●	Rising Mid Kick
× + ●	Double Kick
Hold ↓ + ■	Slide
→ ή ←, ×, ●	Roll, Rave Spin
→ ή ←, ●	Roll, Rising Mid Kick
↑	Stand Up

Θέση Slide
(Κοιτώντας προς τα κάτω, με το κεφάλι προς τον αντίπαλο)

●, ×	Slide
× ή ●	Sweep
■	Play Dead
→ ή ←, ×	Roll, Sweep
→ ή ←, ●	Roll, Rising Mid Kick
↑	Stand Up

Θέση Facedown
(Κοιτώντας προς τα κάτω, με το κεφάλι μακριά από τον αντίπαλο)

●, ×	Cartwheel Kick to Facedown
×	Sweep
×, ●	Sweep to Play Dead
×, ●, ●	Rave Spin
●	Rising Mid Kick
■	Knockdown
→ ή ←, ×, ●	Roll, Rave Spin
→ ή ←, ●	Roll, Rising Mid Kick
↑	Stand Up

Θέση Knockdown
(κοιτώντας προς τα πάνω, με το κεφάλι μακριά από τον αντίπαλο)

×	Sweep
●	Rising Mid Kick
× + ●	Spring Up
Hold ↓ + ■	Facedown
→ ή ←, ×	Roll, Sweep
→ ή ←, ●	Roll, Rising Mid Kick

Στο ένα πόδι

×, ×, ×, ×	Hawk's Claw Kicks
●	Phoenix Kick

Στάση μεθυσμένου

■	Drunk Punch
× + ●	Double Low Kick to Facedown

Στάση του φιδιού

■, ■, ■, ■, ■, ■	Hopping Punches
▲, ▲, ▲	Stabbing Punches
×	Fall and Kick Up to Facedown
●	Low Jab Kick to Snake Stance
■ + ×	Dragon Stance and Throw
↑	Dragon Stance (προς τα δεξιά)
↓	Panther Stance (προς τα δεξιά)

Στάση του δράκου

■	Spin to Neck Shaker
■ + ▲	Healing Drink (ενώ κάνετε το Neck Shaker)
▲	Double Arm Strike
×, ×	Crescent, Low Kick Combo to Back Turn
●, ■, ▲, ×, ●	Five-hit Combo, Mid Kick
●, ■, ▲, ×, ↓ + ●	Five-hit Combo, Low Kick
↑	Tiger Stance (προς τα δεξιά)
↓	Snake Stance (προς τα δεξιά)

Στάση του πάνθηρα

■, ▲	Double Low Punch
▲	Uppercut
×	Sweep
●, ■, ▲, × ή ●	Crescent, 2 Punches, Low/Mid Kick
●, ▲, ■, ▲, × ή ●	Crescent, 3 Punches, Low/Mid Kick
↓	Crane Stance (προς τα δεξιά)
↑	Snake Stance (προς τα δεξιά)

Στάση του τίγρη

■ ή ▲	Overhead Swipe
×, ●	High Crescent, Mid Kick
×, ↓ + ●	High Crescent, Low Kick
↑	(προς τα δεξιά) Snake Stance
↓	(προς τα δεξιά) Dragon Stance

Στάση του γερανού

■	Guard Melting Punch
▲	Hard Backfist to Back Turn
●	Jump Forward to Low Kick
×, ●, ▲, ×	Four-hit Combo
↓	Snake Stance (προς τα δεξιά)
↑	Panther Stance (προς τα δεξιά)

Forest Law

Ρίψεις

■ + × ή ▲ + ●	Reverse Throw (Κοιτώντας μακριά από τον αντίπαλο)
■ + ×	Dragon ▲ Fire
▲ + ●	Hopping Frog
■ + × ή ▲ + ● (αριστερά)	Headlock Kick
■ + × ή ▲ + ● (δεξιά)	Ballbreaker
■ + × ή ▲ + ● (πίσω)	Dragon Bites
Hold ↘ + ■ + ▲, ■, ▲, ■ + ▲	Headlock Drop
→, Hold → + × + ●	Knee Lift
Hold → + ▲ + ×	Up To Drop

Ειδικές τεχνικές

■, ▲	Left Right Combo
■, ■, ■, ■	Machine Gun Arrow
▲, ▲	Rave War Combo
Hold → + ▲, ▲, ▲	Rave War Juggler
→ + ▲, ■	Poison Arrow
→, →, → + ×	Running Side Kick
×, ×, ×	Triple Head Kick
× + ●, ×, ↑ + ●, ●	Back Flipper
●, ×, ●	Shaolin Spin Kick
●, ↑ + ×	Cresent Kick
↙ + ▲	Dragon Whip
↙ + ●	Dragon ▲ Tail
↙ + ▲, ●	Elbow Spring Kick
↘ + ×	Mid Kick
↓ + × + ●	Frogman (↓ για να ξαπλώσετε)
← + ▲, ×, ●	Junkyard Kick (κόλπο)
← + ■, ▲, ■	Dragon Storm (κόλπο)
Hold ↓, άλμα, N, ●	Somersault Fake
Hold ↓, άλμα + ●	High Catapult Kick
άλμα + ●	Low Catapult Kick
Hold ↓, άλμα + × + ●	Rainbow Kick
↓, ↘, Hold ↘ + ×	Slide Kick
(WC) ×	Dragon Low Kick
(WC) ×, ●	Double impact
(WC) ●, ×	Rampage
↓ + ●, ×	Low Kick to Somersault
(WS) ●, ×	Front Kick to Somersault
×, ●	High Kick to Right Somersault
Hold ↓ ή ↓ + ▲, ×	Body Blow to Somersault
↓ + ×, ×, ×, ×, ●	Triple Head Kick to Somersault
άλμα + ×, ●	Jumping Kick to Somersault
× + ●	Quick Somersault
(WS) ×, ●	Side Kick to Somersault
(WS) × + ●	Double Dragon
↙ + ■ + ▲	Unblockable Power Punch (↑, ↑ για να ακυρώσετε)
Hold ↓, Hold ↑	Fake
■ + ▲ + × + ●	Special Move: Supercharge
■	Blackout (μετά το Supercharge)
■, ×	Mugging (μετά το Supercharge)

Πολλαπλές κινήσεις

↘ + ■, ▲, ▲, ■, ×, ×, ×, ●, ×, ●
↘ + ■, ▲, ▲, ■, ×, ×, Hold ↓ + ×, Hold ↓ + ×, ●, ●, ●
↘, ■, ×, ▲, ▲, ×, ×, ×, ●, ×, ●
↘, ■, ×, ▲, ▲, ×, Hold ↓ + ×, Hold ↓ + ×, ●, ●, ●




Julia Chang

Ρίψεις

■ + ×	Death Valley Bomb
▲ + ●	Fisherman Suplex
↓, Hold ↘ + ■ + ×	Front Suplex
↙, ↙, ■ + ▲	Cyclone Suplex
↘ + ■ + ▲	Armlock Suplex
↓, ↙, ←, → + ■ + ▲	Triple Threat
■ + × ή ▲ + ●	Running Bulldog (από αριστερά)
■ + × ή ▲ + ●	Spinning Frankensteiner (από δεξιά)
■ + × ή ▲ + ●	Spinning Air Neck Breaker (από πίσω)
↙ + ■ + × ή ▲ + ●	Low Attack Breaker

Ειδικές τεχνικές

■, ■, ■ ή ↘ + ■, ■	Catapult Combo
■, ■, ●, ×	Catapult, Sweep, Bow Leg
↘ + ■, ●, ×	Overhead Chop, Back Sweep, Fankick
Hold → + ■	Rushing Uppercut
→, → + ■, ●	Dashing Left Elbow to High Kick
■, ▲, ■ ή × ή ●	Punch, Death Push, Heaven Cannon ή Low/High Kick
■ + ▲	Double Strike
(WS) ▲ ή ×, ▲	Slice Uppercut
▲	Elbow
■, ■	Catapult Combo
■, ●, ×	Club Fist, Sweep, Bow Leg
●, N + ● ή ↓ + ● ή ■	Sweep, High Kick or Fankick or Uppercut
(WS) ●	Skyscraper Kick
▲ + ×, ■	Death Push, Punt Kick, Uppercut
↘ + ▲, × ή ●	Death Push, Low Kick or High Kick
■, ↘ + ▲, ■	Jab, Death Push, Sky Uppercut
▲, ←	Punch, Spin Behind
↘ + ■, ▲	Rushing Punch, Dash Elbow
Hold → + ■, ▲	Lunging Palm Attack
■ + ●, ×	Club Fist, Sweep, Bowleg
↓ + ●, ● ή ↓ + ● ή ■	Spinsweep, High Kick or Sweep or Uppercut
●, ●, ● ή ↓ + ● ή ■	Kick, Sweepkick or High Kick or Sweep Uppercut
× + ●	Sidestep Spin
× + ●, ●, ●, ● ή ↓ + ● ή ■	Spin, High Kick Sweepkick, High Kick or Low Kick or Uppercut
↗ + × + ●	Earthquake Stomp
→ + ■ + ●	Unblockable Heaven Cannon

Πολλαπλές κινήσεις

▲, ■, ■, ▲, ×, ×, ×, ●, ●, ■
▲, ■, ■, ▲, ×, ×, ▲, ×, ▲, ■
▲, ■, ■, ▲, ×, ×, ▲, ■, ●, ×



Eddy Gordo

Ρίψεις

■ + ×	Rio Deal
▲ + ●	Rio Special
■ + × ή ▲ + ●	(Αριστερά) Missile Launcher
■ + × ή ▲ + ●	(Δεξιά) Shadow Dancer
■ + × ή ▲ + ●	(Πίσω) Air Mail
←, ↙, ↓, ↘, Hold → + ■ + ▲	Rodeo Spin
■ + × ή ▲ + ●	Reverse Throw (Κοιτώντας μακριά από τον αντίπαλο)

Ειδικές τεχνικές

■, ▲	1-2 Elbows
↙ + ●	Barbed Wire
↙ + ●, ← + ●	Barbed Wire to Handstand
×, ●	Slippery Kick
×, ●, Hold ←	Slippery Kick to Handstand
×, ●, ●, ●	Slippery Kick to Side Flop
→, Hold → + × + ●	Boomerang
●, ×	Satellite Moon
→ + ●	Samba
→ + ●, Hold ←	Head Banger
→ + ●, × + ●	Samba to Slippery Kick
↙ + ×, ×	Bushwacker
↙ + ×, ●	Shin Cutter
↙ + ×, ●, ●	Cut Crosser
↙ + ×, ●, ■ + ▲	Cut Cross Header
↙ + ×, N, ●	Cutting Leg Whipper
↙ + ×, N, ×	Bushwacker to Hot Plate Special
↑ ή ↗ + ●	Roundhouse
← + ●	Leg Whip
← + ●, ×, ×	Leg Blast
← + ●, ●, × + ●	Mars Attack
→ + ■, ▲, ●	Shin Cutter Combo
↘ + ●	Kneecap Crusher
× + ●	Back Handspring (πίσω στο Handstand)
↑ ή ↗ + × + ●	Fire Kick
↑ ή ↗ + × + ●, ↙ ή ↓	Fire Kick & Relax
→ + ×	Brush Fire
← + ×	Knee Thruster
→, Hold → + ●	Back Somersault
→, Hold → + ●, Hold ↓	Back Somersault and Scoot Kick
→, Hold → + ●, ×	Back Somersault and Fire Kick
→, Hold →, ●, ●	Back Somersault Crouch
→, Hold → + ×	Lunging Brush Fire
→, Hold → + ×, Hold ↓	Lunging Brush Fire to Laydown
→, Hold → + ×, Hold ←	Linging Brush Fire and Fade Away
●, ×, ↑ + ●	Illusion and Spin Kick
↘ + × + ●	Freak Show
↘ + × + ●, Hold ↓	Freak Show to Crouch
↘ + ×	Toe Tap
↘ + ×, Hold ↙ ή Hold ↓	Toe Tap to Laydown
↘ + ▲	Elbow Uppercut
(WS) ●	Circle Kick
(WS) ×	Face Jammer
↙ + × + ●	Unblockable Fruit Picker
■ + ▲ + × + ●	Supercharge
(WC) ■ + ▲, ■ + ▲	Hammerhead

Σκύβοντας

↘ + ■ + ▲	Turn and Roll
■ + ▲	Crying Needle

Ενώ κάνετε relax!

●	Knee Slicer
■ + ▲	Low Header
●, ×	Ipanema Wings
× + ●	Low Front Stinger
× + ●, ×	Low Front Stinger Cancel Kick
●, × + ●	Low Front Stinger Combo
×, ●	Reverse Scoop Up Kick
●, ×, × + ●	Slippery Kick Combo
×, N, ●	Rio Delight

Στηρίζοντας το κορμί στα χέρια (handstand)

Αυτές οι κινήσεις γίνονται όταν ο Eddy επανέρχεται από ένα handstand

→ + ■ + ▲	Handstand
Hold ←	Handstand Backward
Hold ↘	Handstand Forward
→	Handstand Walking
→ + ■ + ▲	Handstand to Armadillo
Hold ↓	Handstand Perch
↑	Handstand Tilt Right
↑ ή ↓ + × + ●	Handstand Tilt Right to Low Kick
●	Handstand to Helicopter
●, × + ●	Handstand to Circle Sit
×, ●	Handstand to Circle Stand
×, ●, Hold ←	Handstand to Scoot Kick
×	Handstand to Giant Step
×, Hold ←	Handstand to Combo
Hold ↓ + × + ●	Handstand to Flop Kick
■	Handstand to Flop Right
▲	Handstand to Flop Left
▲, ●, Hold ←	Handstand to Circus
▲, ●, ×	Handstand to Carnival
▲, ●, ×, Hold ←	Handstand to Super Carnival
▲, ×, ×	Handstand to Calipso
→, Hold → + ■ + ▲	Handstand to Dive
↑ + × ή ●	Handstand to Straight Flop
↑ + × ή ●, Hold ↓	Handstand to Rotator

Πλάγιες κινήσεις

Οι επόμενες κινήσεις εκτελούνται αμέσως μόλις κάνετε μία από τις δύο rewinder πλάγιες κινήσεις

■ + ▲	Rewinder (πλάγιο Βήμα)
↓ + ■ + ▲	Rewinder (πλάγιο Βήμα)
↑ + ×	Jumping Jacks
↑ + ×, Hold ↓	Jumping Jacks to Laydown
↑ + ×, ×	Jumping Jacks to Back Kick
↑ + ×, Hold ↓ + × + ●	Jumping Jacks to Evil Stinger
×	Hot Plate Special
×, Hold ←	Hot Plate Special to Handstand
●	Twister Scoop Kick to Back Plant
●, Hold ←	Twister Swirl Kick
●, ×, Hold ←	Twister Swirl Kick to Back Plant
●, N, ×	Twisters
●, × + ●	Twisters Combo
■ + ▲	Jumping Jacks to Hand Staps
■ + ▲, ×	Jumping Jacks to Mirage
■ + ▲, N, ×	Jumping Jacks to Island Mirage
× + ●	Jumping Jacks to Wheel Kicks
× + ●, Hold ↓	Jumping Jacks to Wheel Kicks to Duck Position
× + ●, × + ●, ↙ + × + ●, ↗ + × + ●	Jumping Jacks to Sao Paulo Special
●, ×	Jumping Jacks to Dos Sole
▲	Jumping Jacks to Cruncher

Πολλαπλές κινήσεις

●, ×, ●, ▲, ●, ▲, ●, ●, × + ●, × + ●, × + ● (10 Hits)
●, ×, ●, ▲, ●, ×, ●, ●, ● (8 Hits)
●, ×, ●, ▲, ●, × + ●, × + ●, × + ● (8 Hits)
●, ×, ●, ▲, ●, ×, × (6 Hits)



Jin Kazama

Ρίψεις

■+×	Double High Sweep
▲+●	Over The Shoulder Reverse
■+× ή ▲+●	Soul Flip (από αριστερά)
■+× ή ▲+●	Over The Limit (από δεξιά)
■+× ή ▲+●	Chicken Butcher (from back)
■+× ή ▲+●	Reverse Throw (κοιτώντας μακριά από τον αντίπαλο)
➡, Hold ➡+■+▲	Stonehead
⬇ ή Hold ↙+■+▲	Ultimate Tackle
▲, ■, ▲, ■, ▲	Ultimate Punch (κατά τη διάρκεια του tackle)
■+▲	Cross Arm Lock (κατά τη διάρκεια του tackle)
▲, ■, ▲, ■+▲	Ultimate Punch to Cross Arm Lock (κατά τη διάρκεια του tackle)
⬇, ↙, Hold ⬅+■+×	Complicated Wire
Hold ↘+▲+×	Wrist Clutch Slam
⬅+■+× ή ▲+●	Counter Attack (ανάποδα)

Ειδικές τεχνικές

■, ▲	Left Right Combo
➡, ➡, ➡+×	Leaping Side Kick
■, ▲, ▲	Demon Slayer
■, ■, ▲	Flash Punch Combo
⬅, Hold ➡+▲	Heavy Body Blow
⬅, Hold ➡+▲, ■, ▲	Laser Cannon
⬅, Hold ➡+▲, ■, Hold ↘+▲	Laser Scraper (κόλπο)
➡, N, ⬇, ↘+▲	Rising Uppercut (κόλπο)
➡, N, ⬇, ↘+■	Dragon Uppercut
➡, N, ⬇, Hold ↘+■, ×	Dragon Uppercut to Spinning Mid Kick
➡, N, ⬇, Hold ↘+■, ●	Dragon Uppercut to Spinning Low Kick
➡, N, ⬇, Hold ↗+●, ●	Spinning Demon
(WS) ■, ▲	Twin Pistons (κόλπο)
(WS) ▲	Uppercut
➡+×	Spinning High Kick
➡, ➡+×	Left Splits Kick
➡+●	Knee Kick
●	Back Spin Kick
↘+●, ●	Heel Drop
(WS) ●, ●	Tsunami Kick
↙+●, ●, ●, ●	Round House to Triple Spin Kick
➡+▲	P-Stun
➡, ➡+▲	Demon's Paw
↘+■, ▲	Twin Lancer
■, ▲, ×, ●	Shoot The Works
■, ▲, ×, ➡+●	Shoot The Works Upper
■, ▲, ●	1-2 Knee Kick
●, ×	Demon Scissors
⬇+×+●	Double Lift Kick (κόλπο)
■+●, ▲, ●	3 Ring Circus
■+●, ▲, ⬇+●	3 Ring Circus Combo
⬅+■+●	Unblockable Lightning Uppercut
Hold ⬅+■+●	Unblockable Lightning Screw Uppercut
⬅+■+▲	Force
■+▲+×+●	Supercharger

Πολλαπλές κινήσεις

⬅+▲, ●, ●, ●, ●, ▲, ■+●, ▲, ■, × ή ●	(11 hits)
⬅+▲, ●, ●, ●, ●, ▲, ■+●, ▲, ×+●	(11 hits)
➡, ➡, N+▲, ■, ▲, ▲, ×, ●, ●, ■, ▲, ■	(10 hits)
➡, ➡, N+▲, ■, ▲, ▲, ×, ●, ●, ×, ▲, ■	(10 hits)
×, ▲, ●, ×, ■+●, ▲, ▲, ■, ▲	(10 hits)
➡, ➡, N+▲, ■, ●, ●, ▲, ●, ×, ▲, ■	(9 hits)
×, ▲, ●, ×, ■+●, ▲, ■, × ή ●	(9 hits)

Paul Phoenix

Ρίψεις

■+×	Over The Shoulder
▲+●	Shoulder Pop
■+× ή ▲+● (Αριστερά)	Dragon Screw
■+× ή ▲+● (Δεξιά)	Fall Away
■+× ή ▲+● (Πίσω)	Reverse Neck Throw
■+× ή ▲+●	Reverse Throw (κοιτώντας μακριά από τον αντίπαλο)
Hold ⬅+▲+×	Foot Launch
➡, Hold ➡+■+▲	Push Away
↘+■+▲	Twist & Shout
Hold ↙+■+▲	Unblockable Ultimate Tackle
▲, ■, ▲, ■, ▲	Ultimate Punch (μετά το Tackle)
■+▲	Arm Breaker (μετά το Tackle)
▲, ■, ▲, ■+▲	Ultimate Punch to Arm Breaker (μετά το Tackle)
Hold ⬅+■+× ή ▲+●	Counter Attack

Ειδικές τεχνικές

■, ▲	Left Right Combo
▲, ×	Jab-Roundhouse
➡, ▲, ×	Quick PK Combo
▲, Hold ⬇+×	Jab-Sweep
■, ●	Reverse PDK Combo
↙+×, ●	Shredder
⬇, ↘, ➡+▲	Phoenix Smasher
(WC) ●, ▲	Bone Breaker
➡, ➡+●	Neutron Bomb
Hold ⬇+▲	Down Strike (μόνο σε πεσμένο αντίπαλο)
➡, ➡+×, ●, ●	Double Hop Kick High
➡, ➡+×, ●, ➡ ή ↘+●	Triple Kick Combo
➡, ➡+×, ●, ⬇ ή ↙+●	Double Hop Kick Low
Hold ⬇+■	Hammer Punch
Hold ⬇+■, ▲	Hammer to Power Punch
Hold ⬇+■, ●, ▲	Hang Over
(WC) Hold ↘+▲	Jaw Breaker
(WC) Hold ↘+▲, ■	Gut Buster
(WC) Hold ↘+▲, ▲	Bone Breaker (κόλπο)
➡, Hold ➡+▲	Flash Elbow
Hold ⬇, αναμονή, ⬆+▲+×+●	Incomplete Somersault
➡+■+●	Shoulder Tackle
⬇, ↘, ➡+■	Thruster (κόλπο)
➡+■+▲	Hammer Of The Gods
⬇, ↙, Hold ⬅	Sway
⬇, ↙, ⬅, N, ▲	Rubberband Attack
⬇, ↙, ⬅, N, ■	God Hammer Punch
⬇, ↙, ⬅, N, ×	Sway & Low Kick
⬇, ↙, ⬅, N, ×, ▲	Rapid Fire
⬇, ↙, ⬅, N, ×, ▲, ■	Rapid Fire to Phoenix Smasher
⬇, ↙, ⬅, N, ×, ▲, ▲	Rapid Fire to Stone Breaker
■+▲+×+●	Supercharge
Hold ⬅+■+▲	Unblockable Burning Fist

Πολλαπλές κινήσεις

■, ▲, ×, ▲, ■, ▲, ■, ●, ▲, ■	(10 hits)
■, ▲, ×, ■, ●, ▲, ■, ●, ▲, ■	(10 hits)
■, ▲, ×, ■, ▲	(5 hits)



Yoshimitsu

Ρίψεις

■+× ή ▲+●	Reverse Throw (κοιτώντας μακριά από τον αντίπαλο)
■+×	Jumping Body Slam
▲+●	Sword Hit to Face
■+× ή ▲+●	Wheels Of Hell (από αριστερά)
■+× ή ▲+●	Spiritual Division (από δεξιά)
■+× ή ▲+●	Tornado Drop (από πίσω)
⬇, ↙, Hold ⬅+■+▲	Rainbow Drop
↙ ή ⬇+■+× ή ▲+●	Lower Dodge
⬅+■+●	Flash

Ειδικές τεχνικές

↘+■, ■, ■, ■	Door Knocker
↘+■, ▲	Door Knocker to Back Knuckle
➡, ➡+×+●, ■+▲, ×+●	Shark Attack Blow
➡+▲	Back Blow
⬇+×+●	Indian Style
▲	Slap-U-Silly (μετά το Indian Style)
●	Kangaroo Kick (μετά το Indian Style)
●, ×	Kangaroo Kick
➡, ➡+×, ■	Unblockable Wood Chopper
⬆+■+▲ (⬇ cancel)	Unblockable Flea
➡, Hold ➡ ή ⬅, Hold ⬅	Unblockable Running Flea (μετά το Flea)
↖ ή ⬆ ή ↗	Unblockable Jumping Flea (μετά το Flea)
×+●	Wriggle to Kanga Kick (μετά το Flea)
↖ ή ⬆ ή ↗+●	Ground Skip
➡, Hold ➡+■+▲	Solar Kick
■+●	Healing Life Health Sucker (μετά το Solar Kick or Energy Charge)
Hold ➡+■+●	Enemy Healing Energy Drain (μετά το Solar Kick or Energy Charge)
↘+■, ▲, Hold ■+▲	Megaslap
➡, Hold ➡+▲	Yoshimitsu Blade
Sidestep +×+●	Special Move Energy Charge
Hold ➡	Unblockable Energy Field (μετά το Energy Charge)
↙+×+●	Poison Wind
⬅+■	Bronze Fist
×+●	Steel Fist
Hold ↙+■	Unblockable Gold Fist
(WC) ↙, ⬅+■	Unblockable Samurai Cutter
Hold ↙+■+▲, ⬅	Unblockable Deathcopter Trick
⬇, ⬇, ➡, ➡+■	Unblockable Moonsault Slayer
Hold ⬅+■+▲	Unblockable Bad Stomach
■ ή ▲ ή × ή ●	Unblockable Poison Breath
⬇+■+●, ⬅+■, ■, ■	Unblockable Ultimate
×, ×, ×, ×, ×	Harakiri Dance

Multi-Hit Strings

■, ▲, ■, ●, ●, ●, ■, ■, ■, ■	(10 Hits)
■, ▲, ■, ●, ▲, ▲, ▲, ●, ■, ■	(10 Hits)
●, ●, ▲, ▲, ●, ●, ■, ■, ■, ■	(10 Hits)
■, ▲, ■, ●, ●, ●, ■, ×+●	(8 Hits)
●, ●, ▲, ▲, ●, ●, ■, ×+●	(8 Hits)



Nina Williams

Ρίψεις

▲+●	Izori
■+×	Shihounage
■+× ή ▲+●	Super Backbreaker (από αριστερά)
■+× ή ▲+●	Coconut Crusher (από δεξιά)
■+× ή ▲+●	Overhead Limb Break (από πίσω)
↘, ↘+■	Kakaekomihijiuchi
Hold ➡+■+×	Kubikarinage
▲+●, ■, ▲, ■	Izori hijiotoshi
⬇, ↘, ➡, ×+●	Kanibasami
⬇, ↘, ➡, ■+▲	Shouaku
⬇, ↙, ⬅, ■+●	Shikkyaku
⬇, ↙, ⬅, ■+●	Shikkyaku

Ειδικές τεχνικές

⬅+▲, ▲	Twin Slap
➡, ➡+×	Bad Habit
➡, ➡+▲	Right Panther's Claw
➡, ➡+■	Left Panther's Claw
⬅, ↙, ⬇, ↘+▲	Slap-U-Crazy
Sidestep +■+▲	Sidestep Double Palm
Sidestep +▲	Sidestep Uppercut
Sidestep +⬅+■	Killing Blade
Sidestep +■	Quick Slap
Sidestep +●	Sidestep Sweep
↙+●, ×, ●	Can Opener
↘+×, ■, ▲, ➡+■+▲	Low Kick, 2 Punches, Blonde Bomb
↙+▲	Right Backhand Body Blow
Hold ⬅+■	Left Backhand Body Blow
↙+●, ×	Low Kick to Air Blast Kick
↙+×+●	Air Blast Kick
↘+×, ■, ▲, Hold ➡+■+▲	Assault Bomb
⬇+×+●	Twisted Mind (σε πεσμένο αντίπαλο)
(WC) ↘+●	Wipe The Floor
➡, ➡, ■+▲ ή Hold ➡+■+▲	Soushouha
➡, ➡+●	Forward Flip Kick
↙+●, ×, ●	Hunting Kick Combo
➡, ➡, ➡+×	Bone Cutter
⬇, ↙+×	Divine Cannon
↙+●	Slicer
↙+●, ×	Geyser Cannon Combo
↘, ■, ▲, ●	Triple Smashes
↘, ■, ▲, Hold ⬇+×, ●	Jail Crusher
↘, ■, ▲, Hold ⬇+×, ▲	Cemetery Crash
↘, ■, ▲, ■, ▲, Hold ➡+■+▲	Double Explosion (Rengeki Soushouha)
↘, ■, ▲, Hold ➡+■+▲	Double Explosion
↘, ■, ▲, ●	Spark Combo
⬇+×, ▲	Low Left Kick, Uppercut
⬇+×, ●	Leg Break Combo
Hold ⬇+×, Hold ⬇+●	Low Leg Break Combo
×, ●	Head Ringer
↘+×, ×, ×, ●	Rapid Kick Combo
↘+×, ×, ×, ■, ▲, Hold ➡+■+▲	Rapid Combo & Soushouha
↘+×, ×, ×, ×	Rapid Combo & Left Low Kick
↘+×, ■, ▲	Flush Combo
↘+×, ■, ▲, Hold ➡+■+▲	Assault Combo
↙+■+▲	Unblockable Hunting Swan
⬇, ■, ⬅, Hold ↘+▲+×	Unblockable Sleeping Breath
⬅+■+× ή ⬅+▲+●	Reversal

Πολλαπλές κινήσεις

■, ▲, ■, ▲, ×, ×, ▲, ■, ▲, ●	(10 hits)
■, ▲, ■, ▲, ×, ×, ▲, ■, ●, ×	(10 hits)
■, ▲, ■, ▲, ●, ×, ●, ▲, ●, ×	(10 hits)

Ling Xiaoyu

Ρίψεις

■ + ×	Jade
▲ + ●	Ruby
■ + × ή ▲ + ● (Αριστερά)	Arm Flip
■ + × ή ▲ + ● (Δεξιά)	Dump The Bucket
■ + × ή ▲ + ● (Πίσω)	Crank Up
■ + × ή ▲ + ●	Reverse Throw A (μετά το Rain Dance)
→, Hold → + ■ + × ή ▲ + ●	Reverse Throw B (μετά το Rain Dance)
↓ + ■ + × ή ▲ + ●	Cradle Throw (μετά το Art Of Phoenix)
Hold → + ▲, ■	Shoe
→, Hold → + × + ●	Back Layout (after Rain Dance)
↓, ↙, Hold ← + ▲	Dislocater
← + ■ + ●	Upper Dodge
↓ + ■ + ● ή ↙ + ■ + ●	Lower Dodge
■ + ●	Reverse Upper Dodge (μετά το Rain Dance)
↓ + ■ + ●	Reverse Lower Dodge (μετά το Rain Dance)

Ειδικές τεχνικές

■, ▲	Bayonet
■, ↓ + ▲	Bayonet Twist
▲, ■	April Showers
▲, ↘ + ■	May Showers
← + ■	Great Wall Left to Counter
← + ▲	Great Wall Right to Counter
↙ + ■	Storming flower
Hold ↘ + ■	Belly Chop to forward
↘ + ■	Belly Chop to backward
→, Hold → + ×	Raccoon Swing to Back Turned
↑ + ■	Single Fan Backward
Hold ↑ + ■	Single Fan Forward
↘ + ▲	Butter The Bread
(WS) ▲	Sunflower
(WS) ▲, →	Sunflower to facing opponent
(WS) ●	Skyscraper Kick
(WC) Hold ↘ + ▲, ■	Lotus Twist
(WC) Hold ↘ + ▲, Hold ↘	Shady Lotus
(WC) ×, ▲, ■, ●	Fire Dancer
(WC) ↘ + ●, ●	Flower Garden to AOP
→, Hold → + ●	Step Kick
↗ + ●	Cyanide
↑ + ■ + ▲	Double Fan Forward
↑ + ■ + ▲, ▲	Hydrangea
↑ + ■ + ▲, ▲, ■	Fortune Cookie
↑ + ■ + ▲, × + ●	Ginger Snap
↙ + ●	Nutcracker
↓ + ■	Flapping Wings
Hold ↓ + ■	Flapping Wings to Phoenix Stance
← + ■ + ▲, ▲	Spin Sticker
→, Hold → + ■ + ▲, ■ + ▲	X Marks The Spot
→, Hold → + × + ●	Front Layout
↙ + ×	Knee Cracker
← + ■ + ▲	Hypnotist
→ + ■ + ▲	Cartwheel
→ + × + ●	Cartwheel
× + ●	Left Spinner
↓ + × + ●	Right Spinner
(WC) Hold ↙ + × + ●	Low Back Turn
■ + × + ●	False Salute
▲ + × + ●	Greetings
■ + ▲ + × + ●	Supercharge
Hold ← + ■ + × ή ▲ + ●	High Combo Break
Hold ↙ + ■ + × ή ▲ + ●	Low Combo Break
Hold ← + ■ + ▲, ■ + ▲	Unblockable

Η Τέχνη του Φοίνικα

Ολες αυτές οι κινήσεις εκτελούνται σε Phoenix Stance

↓ + ■ + ▲	Phoenix Stance
■ + ▲	Power Wave Crest
↓ + ■ + ▲	Heavy Wave Crest
■	Left Handful
▲	Right Handful
×	Knee Stabber
↖ ή ↑ ή ↗ + ×, ×	Double Barrel Shotgun
↖ ή ↑ ή ↗ + ●, ●	Double Scissor Kick
↖ ή ↑ ή ↗, N, ×	Jumping Pirouette
↖ ή ↑ ή ↗, N, ●	Jumping Pirouette
●	Back Kick
●, ←	Flower Scissors
●, ×	Fire Cracker
●, ×, ↓	Fire Cracker to Sidestep
→ + ●, ●	Flower Garden
↑ + ●, ●	Flower Power
Hold ↑ + ●	Flower Power to Back Turn
↓	Butterfly
↑	Jump
→ + ■ + ▲	Back Turn
→ + × + ●	Roll Ball

Ο χορός της βροχής

Ολες αυτές οι κινήσεις εκτελούνται σε Rain Dance.

← + × + ●	Rain Dance
↓ + ■ + ▲	Ultra Phoenix
→ + × + ●	California Roll to Crouching
× + ●	Spin Tornado to Sidestep (μακριά από τον αντίπαλο)
↓	Spin Tornado to Sidestep (κοντά στον αντίπαλο)
▲, ■, ●	Dark and Stormy
●	Mistrust
↓ + ×	Back Circle Breaker
Hold ↓ + ×	Back Circle Breaker
→ + × + ●, × + ●	Cyclone
→, Hold → + ×	Back Layout

Πολλαπλές κινήσεις

↑ + ●, ■, ▲, ■ + ▲, ■, ×, ●, ●, ●, ■

↑ + ●, ■, ▲, ●, ●, ▲, ■ + ▲, ■, ●, ▲



Kuma

Ρίψεις

■ + ×	Rabid Bear
▲ + ●	Double Backbreaker
→, → + ■ + ●	Stonehead
→, ↘, ↓, ↙, ←, → + ■ + ▲	Circus Roll
■ + × ή ▲ + ●	Big Bear Drop (από δεξιά)
■ + × ή ▲ + ●	Rag Doll (από αριστερά)
■ + × ή ▲ + ●	Mauling Bear (από πίσω)

Ειδικές τεχνικές

→, → + ▲	Demon Godfist Uppercut
↗ + × + ●	Hip Press
■, ▲, ■, ▲	Bloody Claws (μετά το Hip Press)
(WS) ■; ▲	Uppercut Terrible Claw
▲, ■, ▲	Punch Elbow Uppercut
←, ■, ↓, ● + ▲	Megaton Claw
● + ■, ▲, ■, ▲	Uppercut Rush
Hold ↘ + ■, ▲	Bear Rush
■	Uppercut Finish (μετά το Bear Rush)
Hold → + ■	High Finish (μετά το Bear Rush)
Hold ↓ + ■	Low Finish (μετά το Bear Rush)
→, → + ■ + ▲	Bear Scissors
■ + ▲, ■ + ▲	Knuckle, Uppercut
(WS) ■ + ▲, ■ + ▲	Uppercut, Knuckle
Hold ↓ + × + ●	Sit Down
■, ▲, ■, ▲	Bloody Claws (μετά το Sit Down)
■, ■, ■	Punch Combo
→ + ■, ■, ■	Heaven Cannon Combo
(FC) Hold ↓ + ■, ■, ■, ▲, ■	Low Rush Combo
(FC) Hold ↘ + ■, ▲, ■, ▲	Wild Swing
■ + × + ●	Dancing Taunt
Hold ↓ + ●	Turning Taunt
← + ■ + ▲	Unblockable Terrible Claws
←, ← + ▲ + × + ●	Unblockable Bear Fart

Heihachi Mishima

Ρίψεις

■ + ×	Neck Breaker
▲ + ●	Power Bomb
→, → + ■ + ▲	Headbutt
■ + × ή ▲ + ●	One Hand Slam (από αριστερά)
■ + × ή ▲ + ●	Tile Splitter (από δεξιά)
■ + × ή ▲ + ●	Atomic Drop (από πίσω)

Ειδικές τεχνικές

▲ + × + ●	Lighting Taunt
Hold ← + ▲	Spinning Gutpunch
↓, ↘, → + ▲	Deathfist
↓ + ■, ▲	Tile Splitter, Deathfist
→, → + ▲	Demon Godfist
■, ■, ▲	Shining Fists
■, ▲, ▲	2 Punches, Backfist
↘ + ■, ▲	Twin Pistons
● ή ×	Flipstomp
→ + ●	Right Axe Kick
↓ + ●	Demon Stomp
→ + ■, ← + ▲, ■ ή ●	Punch, Gutpunch, Slice Kick
→ + ■ + ▲	Chi Palm
■, ▲, ■ + ▲	2 Punches, Chi Palm
	Fast Chi Palm
↗ + ×, ●	Hell Axle Kicks
Hold ↗ + ▲ + ●	Corpse Splitter
↗ + ●, ●	High-Low Jumping Spin Kicks
(WS) ●, ●	Axe Kicks
→, N, ↓, ↘ + ■	Thunder Godfist
→, N, ↓, ↘ + ▲	Wind Godfist
→, N, ↓, ↘ + ×, N	Slice Kick
→, N, ↓, Hold ↘ + ×	Low Slice Kick
→, N, ↓, Hold ↘ + ●, ●, ●	Hell Sweeps
→, N + ■	Thunder Godfist
→, N + ▲	Demon Godfist
→, N + ●, ●	Axe Kicks
→, → + ×	Left Axe Kick
→, →, Hold → + ×, ↗ + ●	Lunging Side Kick, Hell Axle
←, ←, N + × + ●	Shadow Foot Sidestep
↓ + ■ + ●	Unblockable Demon Tile Splitter

Πολλαπλές κινήσεις

↘ + ×, ▲, ▲, ●, ●, ■, ▲, ■, ▲, ■

↘ + ×, ▲, ▲, ●, ●, ■, ●, ■, ▲, ●

→, Hold →, ▲, ■, ▲, ▲, ×, ●, ●, ■, ▲, ■

Bryan Fury

Ρίψεις

■ + ×	DDT
▲ + ●	Falling Brain Blaster
(FC) ↘, ↘ + ■ + ▲	Death Messenger
■ + × ή ▲ + ●	Free Fall (από αριστερά)
■ + × ή ▲ + ●	Knee Blast (από δεξιά)
■ + × ή ▲ + ●	Hummer Throw (από πίσω)

Ειδικές τεχνικές

■ + × + ●	Knee Taunt
→, → + ▲	Mach Punch
→, → + ×	Running Spin Kick
Sidestep + ■	Devil s Claw
Sidestep + ▲	Side Hummer
Sidestep + ■, ▲	Phantom ▲ Claw
↘ + ×	Snake Edge
↘ + ●	Spin Kick
↘ + ■, ▲	Double Body Blow
↓ + × + ●	Side Low Kick
×, ×	Quick Kicks
← + ×, ●	Stopping Kick, Feint Knee
Hold ← + ●	Knee
←, ← + ●	Flipping Ankle
■ + ▲	Backdodge, Double Snake Fang
→ + ■ + ▲	Spinning Elbow
← + ▲, ●	Spinning Punch, Low Kick
■, ▲, ×	Northern Lights
■, ▲, ■, ▲	4-Punch Combo
■, ▲, ■, ●	3-Punch, Low Kick
■, ●, ×, ×	Southern Cross
■, ●, ▲, ●	Atomic Combo
■, ●, ▲, ■, ● ή ▲	Atomic Combo 2 or Snake Combo
Hold ↘ + ■, ■, ■, ■, ▲	Piston Punches, Straight
← + ▲, ■, ▲ ή ●	Spinning Punches, Punch or Low Kick
↓, ↙, ←, N + ▲	Backdash Smash
×, ▲, ■, ● ή ▲	Gatling Combo or Gatling Punches
← + ×, ▲, ■, ▲ ή ●	Stopping Kick, Punches, Kick
↓, ↘, → + ■ ή (WS) ■	Lifting Uppercut
↓, ↘, → + ▲ ή (WS) ▲, ← + ▲	Gutpunch, Counterhit Throw
↓, ↘, → + × ή (WS) ×, ●	Knee, Crushing Knee
Hold → + ●, ×, ●	Triple Kick
↓ + ■ + × ή ▲ + ●	Low Attack Breaker
← + ■ + ●	Slow Super Backfist
→ + ■ + ●	Fast Super Backfist

Πολλαπλές κινήσεις

■, ●, ▲, ■, ▲

■, ●, ▲, ■, ●

■, ●, ▲, ■, ■, ▲

■, ●, ▲, ■, ■, ●

← + ×, ●, ■, ▲, ■, ●, ×, ×

← + ×, ●, ■, ▲, ■, ●, ▲, ■, ●, ▲

HWOARANG

Ρίψεις

■ + ×	Windmill Neck Kick
▲ + ●	Reverse Neck Kick
→ + ■ + ×	Run Up Back
→, → + ▲	Jawbreaker
↓, ↙ + ■ + ×	Trip
↓, ↙, ← + ×	Boot To The Head
■ + × ή ▲ + ●	Five Strike Combo (από αριστερά)
■ + × ή ▲ + ●	Foot In Face (από δεξιά)

Ειδικές τεχνικές

→, ↘, ↓, ↙, ← + ×	Boot
↓ + ■ + × ή ▲ + ●	Combo Breaker
■ + ▲	Face Away/Face Torwards
× + ●	Left Lead/Right Lead
→, N, ↘	Crouch Dash
→, N, ↘ + ▲	Uppercut
→, N, ↓, ↘ + ×	Left Flamingo Stance
→, N, ↘ + ×, ×	Stabbing Kick
→, N, ↘ + ●	Sky Blast Kick
↓ + ×	Shin Kick
↓ + ●, ●	Bird Hunter
↘ + ■ + ▲	Body Blow
↘ + ×, ●	Axe Kick
↘ + ●	Toe Kick
↙ + ●	Trip Kick
↙ + ●, ●	Crushing Axe Kick
↑ + ×	Hoping Sidekick
↗ + ×, ●, ×	Air Combo
(WS) ×	Rising Crescent
(WS) ●	Toe Kick
(WS) ●, ●	Axe Kick
↙ + × + ●	Heel Explosion

Δεξί πόδι εμπρός

▲, ■, ■	Triple Punch
→ + ●	Right Flamingo Stance
← + ×	High Kick
← + ●	Sidestepping Roundhouse
→ + ●, ● (γρήγορα)	Lifting Leg
●, × (γρήγορα)	High Roundhouse
●, ×	Chainsaw Kick
→ + ×	Hook Kick
→ + ×, ×	Hook Kick, Axe Kick
→ + ×, ■, ×, ×, ×	Hook Kick, Machine Gun Kicks
→ + ×, ■, ×, ×, ●	Hook Kick, Triple Kick
→ + ×, ■, ×, ×, ●, ●	Change Up Combo
→ + ×, ← + ×	Hook, Stepping Roundhouse
→ + ×, ↓ + ×	Hook Kick, Shin Kick
→ + ×, ●	Bad Dancer
→, → + ●, ×	Screw Kick
×, ×	Teaser Combo
●, ●	Double Hook Kicks

Αριστερό πόδι εμπρός

■, ▲	1-2 Punches
→ + ▲	Backfist
← + ▲	Backfist
← + ●	High Kick
→ + ×	Left Flamingo Stance
→ + ×, ×	Stabbing SideKick
→, → + ×	Crescent Kick
→ + ●	Face Kick
×, ×, ×, ×	Machine Gun Kicks
×, ×, ↓ + ×, ●	Insane Combo
×, ×, ↓ + ×, ●, ●	Assailant Combo
×, ×, ×, ●	Butterfly Attack
×, ×, ×, ●, ●	Butterfly Combo
×, ×, ●	Knife Foot Combo
×, ×, ●, ●	Change Up Combo
×, ×, ●, ●, ← + ●	Wind Kick Combo
●, ●, ●, ●	Hot Feet
●, ●, ●, ×	Fourfooter
●, ●, ●	Triple Right Kick

●, ●	Right Hook Kicks
↑ + ×, ×, ×	Sky Combo
↑ + ●	Right Sky Kick
■, ■, ×, ×	2 Punches, 2 Kicks
■, ▲, ×	2 Punches, Kick Combo 1
■, ▲, ●	2 Punches, Kick Combo 2
×, ●	Flying Eagle
(WS) ●	Reverse Roundhouse
●, ●, →	Right Hook Kicks
●, ×	Double High Kick Combo

Σε Left Flamingo Stance

■	Jab
●	Spin Kick
●	Spin Kick
→ + ×	Axe Kick
← + ×	Sidestep, Roundhouse
↑ + ×	Shin Kick
↑ + ●	Right Leg Sweep
▲, ▲	Spinfist
×, ×, ×	Machine Gun Kicks
×, ×, ●	Kicks
×, ×, ●, ●	Change Up Combo
■ + ●	Power Blast (δεν μπλοκάρετε)

Σε Right Flamingo Stance

▲	Jab
■	Left Spinfist
×	Spin Kick
●	Side Kick
→ + ●	Axe Kick
↑ + ×	Left Leg Sweep
↑ + ●	Low Kick

Πολλαπλές κινήσεις

▲, ▲, ×, ●, ×, ●, ●, ●, ●, × (από Left Flamingo Stance, 10 hits)

■, ▲, ×, ●, ×, ●, ●, ●, ●, × (από Right Flamingo Stance, 10 hits)



KING

Λαβές

↘ + ▲ + ×	Coconut Crunch
▲ + ●	Suplex
↙, ↙ + ■ + ▲	DDT
←, ↙, ↓, ↘, → + ■	Leg Swing
↙ + ■ + ▲	Figure-4
■ + ×	Swinging DDT
↓, ↙, ← + ■ + ▲	Power Bomb
(From the left) ■ + × ή ▲ + ●	Atomic Knee Buster
(From the right) ■ + × ή ▲ + ●	Argentine Backbreaker
(From behind) ▲ + ●	Cobra Twist
(From behind) ■ + ×	Half Boston Crab
(From behind) ←, → + ■ + ▲	Shoulder Power Bomb
Sidestep + ▲ + ●	(από το πλάι ή από πίσω) Cannonball
↓ + ■ + × ή ▲ + ●	Low Power Bomb
↘, ↘ + ▲ + ●	Reverse Full Nelson (ενώ ο αντίπαλος είναι στο έδαφος, κοιτώντας προς τα πάνω, με τα πόδια προς εσάς)
↙ + ■ + ×	Mini Swing
↙ + ▲ + ●	Crotch Headbutt
Hold ↙ + ▲ + ●	Figure Four (ενώ ο αντίπαλος είναι στο έδαφος, κοιτώντας προς τα πάνω, με τα πόδια προς εσάς)
↙ + ■ + × ή ▲ + ●	Camel Clutch (ενώ ο αντίπαλος είναι στο έδαφος, κοιτώντας προς τα πάνω, με τα πόδια προς εσάς)
↙ + ■ + × ή ▲ + ●	Crucifixion (ενώ ο αντίπαλος είναι στο έδαφος, κοιτώντας προς τα πάνω, με τα πόδια προς εσάς)
↙ + ■ + × ή ▲ + ●	Chicken Wing
↙, → + ■ + ▲	Tombstone Piledriver
↘ + × + ●	Frankensteiner
(From behind) ■ + ×	Half Crab
(From behind) ▲ + ●	Cobra Twist
→, ←, ↙, ↓, ↘, → + ■	Giant Swing

Πολλαπλές ρίψεις

↓, ↘, → + ■	Jaguar Driver
■ + ▲	Flying Press (κατά τη διάρκεια Jaguar Driver)
→, N, ↘ + ■ + ×	Reverse Arm Clutch
▲, ■, ■ + ▲	Back Drop (κατά τη διάρκεια Reverçe Arm Clutch)
(Back Drop) × + ●, ■ + ▲	German Suplex
■, ▲, × + ●	Power Bomb (κατά τη διάρκεια German Suplex)
▲, ■, ×, ●	Giant Swing (κατά τη διάρκεια Power Bomb)
×, ■, ▲, × + ●, ■ + ▲ + × + ●	Split Power Bomb (κατά τη διάρκεια Power Bomb)
←, →, ↘ + ▲ + ×	Standing Achilles Hold
■, ▲, ×, ■, ■ + ▲	Drop (κατά τη διάρκεια Achilles Hold)
■ + ▲, ×, ■, ■ + ×	Scorpion Death Lock (κατά τη διάρκεια Achilles Hold)
■, ▲, ×, ■ + ▲	STF (κατά τη διάρκεια Standing Achilles Hold)
■ + ▲, ■, ×, ■ + ▲ + ●	Indian Death Lock (κατά τη διάρκεια Standing Achilles Hold)
■ + ▲, ×, ●, ■ + ▲, ■ + ▲ + × + ●	Romero Special (κατά τη διάρκεια Indian Death Lock)
→, →, N, ▲	Stomach Smash
■ + ▲	Backbreaker (κατά τη διάρκεια Stomach Smash)
■ + ▲, ↑, ↓, × + ●	Power Bomb (κατά τη διάρκεια Stomach Smash)
↘ + ■ + ▲	Full Nelson
▲, ▲, ■ + ▲	Cannonball (κατά τη διάρκεια Full Nelson)
× + ●, ■ + ▲, ■ + ▲ + × + ●	Manhattan Drop (κατά τη διάρκεια Cannonball)
■, ▲, × + ●, ■ + ▲	Super Freak (κατά τη διάρκεια Manhattan Drop)
×, ■, ▲, × + ●, ■ + ▲ + × + ●	Split Power Bomb (κατά τη διάρκεια Super Freak)
▲, ■, ×, ●	Swing (κατά τη διάρκεια Super Freak)
← + ■ + ▲	Irish Whip
× + ●	Ground Smash (κατά τη διάρκεια Irish Whip)
▲ + ●	Quick Slam (ωIrish Whip)
■ + ×	Spin (κατά τη διάρκεια Irish Whip)
■ + ▲	Turn Around (κατά τη διάρκεια Irish Whip)
→, N, ↘ + ■ + ●	Single Arm Hyperextension
■ + ▲, ■ + ▲	Double Arm Hyperextension (κατά τη διάρκεια Single Arm Hyperextension)
■ + ▲, ●, ▲	Reverse DDT (κατά τη διάρκεια Single Arm Hyperextension)
●, ×, ●, × + ●, ■ + ▲	Arm Crucifixion (κατά τη διάρκεια Reverse DDT)
▲, ■, ■ + ▲ + ×	Chicken Wing Facelock (κατά τη διάρκεια Single Arm Hyperextension)
■ + ×, × + ●, ▲ + ●, ■ + ▲, ■ + ▲ + ×	Rolling Death Cradle (κατά τη διάρκεια Chicken Wing Facelock)
▲, ■, ×, ■ + ▲ + ●, ■ + ▲ + ●	Sleeper (κατά τη διάρκεια Rolling Death Cradle)
↙ + ■ + ▲	Tackle
■, ▲, ■, ▲, ■	Punches (μετά το Tackle)
■ + ▲	Arm Break (μετά Tackle)
× + ●	Leg Break (μετά Tackle)
■, ▲, ■, ■ + ▲	Punches, Arm Break (μετά Tackle)
■, ▲, ■, × + ●	Punches, Leg Break (μετά Tackle)

Ειδικές τεχνικές

↘ + ■	Hammer
↘ + ×	Medium Savante Kick
↘ + ●	Low Savante Kick
↘ + ×, ●	Savante Kick Combo
← + ●	Back Kick, Back Turned
■ + ▲	Turning Knife, Back Turned
■	Backhand (με την πλάτη γυρισμένη)
■ + ▲	Unblockable Clothesline (με την πλάτη γυρισμένη)
■ + ●	Unblockable Moon Press (με την πλάτη γυρισμένη)
Sidestep + × + ●	Jumping Side Kick
(WS) ▲	Uppercut
Sidestep + ▲	Dark Arrow
Hold ↓, ↘ + ■	Ankle Smash
↘ + ▲	Gut Punch
→, → + ▲	Middle Smash
→, → + ■ + ▲	Flying Chop
Hold ↓, ↘ + ▲	Dynamite Uppercut
↗ + ■ + ▲	Knuckle Bomb
→, N, ↓, ↘ + ■ + ▲	Bouncing Knuckle Bomb
↓ + ■ + ▲	Quick Elbow Drop
↑ + ▲ + ●	Elbow Drop
→, N, ↘ + ▲	Dash, Jump Back
▲, ■	Punch, Uppercut
↓ + ■, ▲	Punch, Uppercut
■, ▲, ■	2 Punches, Uppercut
→, → + ●	Jail Kick
→, → + × + ●	Drop Kick
→ + ▲ + ×	Black Shoulder
× + ●	Delayed DropKick
→, →, → + × + ●	Satellite Drop Kick
↗ + × + ●	Double Knee Drop
Hold ↓, ↘ + ●, ▲	Ali Kick, Middle Smash
↓ + × + ●, ●, ●, ●, ● ή ▲	Ali Kicks, Middle Smash
→ + ■ + ▲	Unblockable Clothesline
→ + ■ + ●	Unblockable Moon Press

Πολλαπλές κινήσεις

■, ▲, ■, ■, ▲, ●, ●, ●, ■, ■ ή × (10 hits)

■, ▲, ■, ■, ×, ×, ●, ●, ■, ■ ή × (10 hits)

■, ▲, ■, ■, ×, ×, ●, ×, ▲, ■ + ▲ (10 hits)





NEED FOR SPEED III

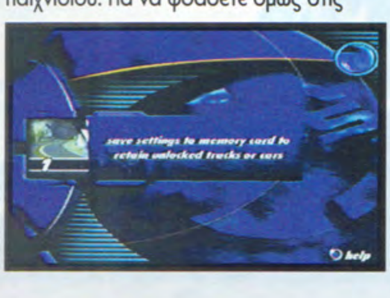
ΥΨΗΛΕΣ ΤΑΧΥΤΗΤΕΣ, ΕΠΙΘΕΤΙΚΗ ΟΔΗΓΗΣΗ ΚΑΙ ΚΟΤΣΙΑ ΕΙΝΑΙ ΑΠΑΡΑΙΤΗΤΑ ΓΙΑ ΝΑ ΕΠΙΒΙΩΣΕΤΕ ΣΤΟ ΤΡΙΤΟ ΜΕΡΟΣ ΤΗΣ ΓΝΩΣΤΗΣ ΣΕΙΡΑΣ ΤΗΣ ELECTRONIC ARTS. ΕΠΕΙΤΑ ΑΠΟ ΩΡΕΣ ΕΠΙΔΕΞΙΑΣ ΟΔΗΓΗΣΗΣ, ΜΑΘΑΜΕ ΟΛΑ ΤΑ ΜΥΣΤΙΚΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΚΑΙ ΣΠΕΥΔΟΥΜΕ ΝΑ ΤΑ ΔΙΔΑΞΟΥΜΕ ΚΑΙ ΣΕ ΕΣΑΣ.

Καυτή καταδίωξη

ΠΡΟΣΒΑΣΗ ΣΤΙΣ ΜΥΣΤΙΚΕΣ ΠΙΣΤΕΣ

Country Woods, Lost Canyons, Aquatica & The Summit

Οπως ίσως γνωρίζετε, υπάρχουν 8 κανονικές πίστες στο παιχνίδι και μία διαδρομή-δώρο (η Empire City). Οι 4 πρώτες πίστες (Hometown, Redrock Ridge, Atlantica και Rocky Pass) είναι διαθέσιμες σε οποιοδήποτε mode του παιχνιδιού. Για να φθάσετε όμως στις υπόλοιπες, έτσι ώστε να είναι διαθέσιμες και αυτές σε όλα τα modes, θα πρέπει να λάβετε μέρος στο tournament. Ενδεχομένως να έχετε ήδη παρατηρήσει ότι οι 8 κανονικές διαδρομές εμφανίζονται με τη σειρά. Εσείς θα πρέπει να διατηρηθείτε σε μία από τις 3 πρώτες θέσεις της βαθμολογίας, για να δείτε την επόμενη πίστα. Κάθε νέα πίστα που θα βλέπετε θα είναι πλέον διαθέσιμη και στα υπόλοιπα modes.



Μόλις αποκτήσετε πρόσβαση στις μυστικές πίστες, μπορείτε να σώσετε την πρόοδό σας στην κάρτα μνήμης.



Empire City

Για να δείτε αυτή την πίστα-δώρο, θα πρέπει να λάβετε μέρος στο Knockout mode των αρχαρίων. Αν το αυτοκίνητό σας διατηρηθεί στον αγώνα μέχρι το τέλος, τότε θα μπορέσετε να δείτε την Empire City.

ΠΡΟΣΒΑΣΗ ΣΤΑ ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΑ

Jaguar XJR -15

Κερδίστε ένα Beginner tournament και θα μπορέσετε να οδηγήσετε αυτή την ονειρεμένη Jaguar.





Το Tournament mode



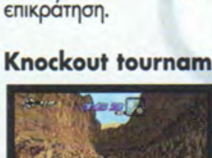
Beginner tournament
Για τις τέσσερις πρώτες διαδρομές μπορείτε να επιλέξετε ένα από τα 355 F1, Corvette και Countach. Το καλύτερο από τα τρία είναι η Ferrari 355 F1, γιατί συνδυάζει υψηλή ταχύτητα με καλό κράτημα και αποτελεσματικά φρένα, ενώ, αν ενεργοποιήσετε και το ABS, γίνεται ακόμα ασφαλέστερη. Μόλις περάσετε αυτές τις διαδρομές, το παιχνίδι θα σας προσφέρει ακόμα τρία αυτοκίνητα για να διαλέξετε. Πρόκειται για τα Nazca C2, 550 Maranello και Diablo SV. Παρ' ότι το πρώτο που θα σκεφθείτε θα είναι το να πάρετε το γρηγορότερο από αυτά (που δεν είναι άλλο από το Diablo), αυτή δεν θα είναι μια συνετή απόφαση. Οι πίστες δεν αποτελούνται μόνο από μεγάλες ευθείες, οι οποίες ευνοούν την υψηλή ταχύτητα. Επιπλέον έχουν πολλές απότομες στροφές, που κινδυνεύουν να σας στείλουν για... βρούβες (κυριολεκτικώς)! Καλύτερα λοιπόν να διαλέξετε πάλι μια Ferrari, την 550 Maranello. Μεγάλη τελική ταχύτητα αλλά και άψογη οδική συμπεριφορά αποδεικνύουν το γιατί τα αυτοκίνητα της εταιρίας έχουν γίνει μύθος. Αν μάλιστα χρησιμοποιήσετε το ABS και μάθετε να χρησιμοποιείτε το χειρόφρενο στις στροφές, έχετε τη νίκη στο τσεπάκι σας.

Expert tournament



Εδώ η επιλογή αυτοκινήτου είναι εύκολη: Η Jaguar XJR-15 (που, όπως προαναφέραμε, θα είναι διαθέσιμη μόνο αφού νικήσετε στο Beginner tournament) είναι ίσως η μοναδική ελπίδα σας για να φθάσετε στην επικράτηση.

Knockout tournament



Σε αυτό το mode λαμβάνουν μέρος 8 αυτοκίνητα, ενώ στο τέλος κάθε γύρου αποκλείεται όποιο βρίσκεται στην τελευταία θέση. Οταν κάποια στιγμή απομείνουν μόνο δύο στον αγώνα, τότε θα διαγωνιστούν μεταξύ τους στην bonus πίστα, την Empire City. Αν καταφέρετε να φθάσετε ως εκεί και να νικήσετε, τότε θα μπορέσετε να παίξετε στη συγκεκριμένη πίστα και μέσω των άλλων modes του παιχνιδιού.

Mercedes-Benz CLK-GTR
Για να απολαύσετε αυτό το "κουκλί", θα πρέπει πάλι να κερδίσετε ένα tournament, αλλά αυτή τη φορά σε Expert mode. Παρ' ότι δεν είναι εύκολο, είμαστε σίγουροι ότι θα τα καταφέρετε. Μη μας απογοητεύσετε!

Bonus Car
Κερδίζοντας έναν αγώνα Knockout σε Expert mode, θα μπορέσετε να οδηγήσετε αυτό το μυστηριώδες κατασκεύασμα.



Smokey & The Bandit
Ποιο αυτοκίνητο να πάρω;
Οπως ήδη θα έχετε καταλάβει, το να επιλέξετε το γρηγορότερο ή το ελαφρύτερο αμάξι δεν είναι πάντα έξυπνο. Τις περισσότερες φορές χρειάζεστε ένα αυτοκίνητο με καλή επιτάχυνση και μέσο βάρος, ώστε να καταφέρετε να μείνετε στο δρόμο. Κατά τη γνώμη μας, η Lamborghini Countach συνδυάζει αυτά τα στοιχεία. Αν όμως προτιμάτε κάτι άλλο, δεν έχετε παρά να συμβουλευθείτε τους πίνακες, με τα τεχνικά χαρακτηριστικά των αυτοκινήτων του παιχνιδιού, έχοντας κατά κατά νου όσα γράψαμε για την επιτάχυνση και το βάρος.

Μένοντας μπροστά από τα περιπολικά
Δεν χρειάζεστε τις συμβουλές μας για να καταλάβετε ότι το να διατηρείτε απόσταση ασφάλειας από τα περιπολικά που σας κυνηγάνε είναι απολύτως απαραίτητο. Αν τυχόν καταφέρουν να σας περάσουν, τότε βιαστείτε να τρακάρετε πάνω τους, ώστε να τα βγάλετε από τη μέση. Σε αντίθετη περίπτωση θα σας τρακάρουν αυτά - και κατά πάσα πιθανότητα θα χάσετε προσωρινά τον έλεγχο του αυτοκινήτου. Και, πιστέψτε μας, αυτό δεν είναι καλό, όταν οδηγείτε με 200 χλμ./ώρα! Αν κάποια στιγμή βρεθείτε ανάμεσα στα περιπολικά που σας κυνηγάνε, η μόνη ελπίδα σας είναι να βυθίσετε το πόδι σας στο γκάζι και να προσπαθήσετε να περάσετε από το πλάι. Προσέξτε να μη μειωθεί η ταχύτητά σας, γιατί τότε θα βρεθείτε στα "χέρια" του νόμου. Κάτι άλλο που πρέπει να γνωρίζετε είναι το πώς να κόβετε δρόμο. Αξιοποιείστε κάθε ευκαιρία να το κάνετε, ώστε να κερδίσετε λίγο ζωτικό χώρο. Βλέπετε, τα περιπολικά πηγαίνουν πάντα από τον κανονικό δρόμο. Κακό του κεφαλιού τους!

Πού πήγαν οι Ferrari;
Μήπως απορήσατε που δεν είδατε καμία από τις βολίδες του Maranello στην καταδίωξη από τους αστυνομικούς; Λοιπόν, ο λόγος είναι ότι η ιταλική εταιρία δεν το επέτρεψε, επειδή, λέει, δεν επιθυμούσε να συσχετίσει τα αυτοκίνητά της με παράνομες δραστηριότητες και κυνηγητό από την αστυνομία! Τι να πει κανείς;



Διαθεσιμότητα αυτοκινήτων

Hometown Onwards
- Ferrari 355 F1
- Chevrolet Corvette
- Lamborghini Countach



Country Woods Onwards (5-8)
- Italdesign Nazca C2
- Ferrari 550 Maranello
- Lamborghini Diablo SV



Winning Tournament
- Jaguar XJR-15 (Beginner Mode)
- Mercedes-Benz CLK-GTR (Expert Mode)





Τρακάρετε τα περιπολικά χωρίς καθυστέρηση για να τους ξεφύγετε.



Οι αντίπαλοι



ICE
Ο ΝΟΥΜΕΡΟ ΕΝΑ ΑΝΤΙΠΑΛΟΣ ΣΑΣ. ΠΑΡ' ΟΤΙ ΔΕΝ ΚΑΝΕΙ ΖΑΒΟΛΙΕΣ, ΟΙ ΠΙΘΑΝΟΤΗΤΕΣ ΠΟΥ ΕΧΕΤΕ ΝΑ ΤΟΝ ΚΕΡΔΙΣΕΤΕ, ΚΥΡΙΩΣ ΣΤΟ EXPERT MODE, ΕΙΝΑΙ ΛΙΓΟΣΤΕΣ. ΒΛΕΠΕΤΕ, ΔΕΝ ΚΑΝΕΙ ΣΧΕΔΟΝ ΚΑΝΕΝΑ ΛΑΘΟΣ!

BULLIT
ΠΙΟ ΕΠΙΘΕΤΙΚΟΣ ΑΠΟ ΤΟΝ ICE, ΠΡΟΣΠΑΘΕΙ ΣΥΝΕΧΩΣ ΝΑ ΣΑΣ ΠΕΤΑΞΕΙ ΕΞΩ ΑΠΟ ΤΟ ΔΡΟΜΟ.

BLAZIN
ΠΑΡ' ΟΤΙ ΕΙΝΑΙ ΕΠΙΜΟΝΟΣ ΚΑΙ ΔΕΝ ΕΓΚΑΤΑΛΕΙΠΕΙ ΤΗΝ ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΑ, ΑΝ ΟΔΗΓΗΣΕΤΕ ΣΧΕΤΙΚΑ ΚΑΛΑ ΘΑ ΜΠΟΡΕΣΕΤΕ ΝΑ ΤΟΝ ΚΕΡΔΙΣΕΤΕ.

TERROR
ΕΙΝΑΙ Ο ΠΙΟ ΕΠΙΘΕΤΙΚΟΣ ΟΔΗΓΟΣ ΣΤΟ NEED FOR SPEED III. ΠΡΟΣΠΑΘΕΙ ΣΥΝΕΧΩΣ ΝΑ ΕΠΙΚΡΑΤΗΣΕΙ, ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΩΝΤΑΣ ΟΠΟΙΟΔΗΠΟΤΕ ΘΕΜΙΤΟ ΚΑΙ (ΚΥΡΙΩΣ) ΑΘΕΜΙΤΟ ΜΕΣΟ.

SWERVE
ΜΟΝΟ ΟΙ ΧΕΙΡΟΤΕΡΟΙ ΤΩΝ ΟΔΗΓΩΝ ΘΑ ΕΧΟΥΝ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΜΕ ΑΥΤΟΝ. Η ΧΑΡΑ ΤΟΥ ΠΡΩΤΑΡΗ...

TAD
ΘΟΡΥΒΩΔΗΣ ΚΑΙ ΑΝΟΥΣΙΟΣ, Ο TAD ΕΙΝΑΙ ΑΛΛΟΣ ΕΝΑΣ ΕΥΚΟΛΟΣ ΑΝΤΙΠΑΛΟΣ.

KARKAS
ΑΠΕΡΙΓΡΑΠΤΑ ΚΑΚΟΣ ΟΔΗΓΟΣ. ΔΕΝ ΞΕΡΟΥΜΕ ΚΑΝ ΑΝ ΕΧΕΙ ΠΑΡΕΙ ΔΙΠΛΩΜΑ.

Τα αυτοκινητα

Ferrari 355F1

Αξιολόγηση
Επιτάχυνση: 9
Τελική ταχύτητα: 10
Φρένα: 10
Οδική συμπεριφορά: 10
Συνολικά: 10

Χαρακτηριστικά
Τιμή: 45.486.000 δρχ.
Είδος: Αυτοκίνητο παραγωγής
Βάρος: 1.190 κ.
Μήκος: 4,24 μ.
Πλάτος: 1,9 μ.
Ύψος: 0,73 μ.

Επιδόσεις
Τελική ταχύτητα: 293 χλμ./ώρα
0-97 χλμ./ώρα: 4,6"
0-160 χλμ./ώρα: 10,5"

Μετάδοση
Τύπος: Σειριακό κιβώτιο Formula 1
Σασμάν: 6 ταχυτήτων

Μηχανή
Τύπος: 40 βαλβίδων, V8 κύλινδροι
Κυβισμός: 3.496 cc
Ιπποδύναμη: 375 ίπποι στις 8.250 στρ./λεπτό
Ροπή: 268 lb-ft στις 6.000 στρ./λεπτό
Ανώτατο όριο στροφών: 8.500 ανά λεπτό



Chevrolet Corvette

Αξιολόγηση
Επιτάχυνση: 8
Τελική ταχύτητα: 8
Φρένα: 12
Οδική συμπεριφορά: 9
Συνολικά: 9

Χαρακτηριστικά
Τιμή: 12.369.000 δρχ.
Είδος: Αυτοκίνητο παραγωγής
Βάρος: 1.298 κ.
Μήκος: 4,54 μ.
Πλάτος: 1,86 μ.
Ύψος: 1,21 μ.

Επιδόσεις
Τελική ταχύτητα: 280 χλμ./ώρα
0-97 χλμ./ώρα: 4,7"
0-160 χλμ./ώρα: -

Μετάδοση
Τύπος: Χειροκίνητη/Αυτόματη
Σασμάν: 6/4 ταχυτήτων

Μηχανή
Τύπος: OHV12 κύλινδροι
Κυβισμός: 5.672 cc
Ιπποδύναμη: 345 ίπποι στις 5.600 στρ./λεπτό
Ροπή: 350 lb-ft στις 4.400 στρ./λεπτό
Ανώτατο όριο στροφών: 6.000 ανά λεπτό



Lamborghini Countach

Αξιολόγηση
Επιτάχυνση: 9
Τελική ταχύτητα: 10
Φρένα: 8
Οδική συμπεριφορά: 8
Συνολικά: 9

Χαρακτηριστικά
Τιμή: -
Είδος: Αυτοκίνητο παραγωγής
Βάρος: 1.474 κ.
Μήκος: 4,50 μ.
Πλάτος: 2,03 μ.
Ύψος: 1,08 μ.

Επιδόσεις
Τελική ταχύτητα: 290 χλμ./ώρα
0-97 χλμ./ώρα: 4,4"
0-160 χλμ./ώρα: -

Μετάδοση
Τύπος: Χειροκίνητη
Σασμάν: 5 ταχυτήτων

Μηχανή
Τύπος: 24 βαλβίδων, V12 κύλινδροι
Κυβισμός: 5.167 cc
Ιπποδύναμη: 449 ίπποι στις 7.000 στρ./λεπτό
Ροπή: 370 lb-ft στις 7.300 στρ./λεπτό
Ανώτατο όριο στροφών: 7.300 ανά λεπτό



Italdesign Nazca C2

Αξιολόγηση
Επιτάχυνση: 10
Τελική ταχύτητα: 12
Φρένα: 12
Οδική συμπεριφορά: 9
Συνολικά: 11

Χαρακτηριστικά
Τιμή: Δεν πωλείται
Είδος: Πρωτότυπο μοντέλο
Βάρος: 917 κ.
Μήκος: 4,39 μ.
Πλάτος: 2,08 μ.
Ύψος: 1,10 μ.

Επιδόσεις
Τελική ταχύτητα: 308 χλμ./ώρα
0-97 χλμ./ώρα: 3,6"
0-160 χλμ./ώρα: 9,9"

Μετάδοση
Τύπος: Χειροκίνητη
Σασμάν: 6 ταχυτήτων

Μηχανή
Τύπος: 24 βαλβίδων, V12 κύλινδροι
Κυβισμός: 5.576 cc
Ιπποδύναμη: 380 ίπποι στις 5.300 στρ./λεπτό
Ροπή: 406 lb-ft στις 4.000 στρ./λεπτό
Ανώτατο όριο στροφών: 6.900 ανά λεπτό



Ferrari 550 Maranello

Αξιολόγηση
Επιτάχυνση: 10
Τελική ταχύτητα: 13
Φρένα: 11
Οδική συμπεριφορά: 11
Συνολικά: 11

Χαρακτηριστικά
Τιμή: 66.766.000 δρχ.
Είδος: Αυτοκίνητο παραγωγής
Βάρος: 1.490 κ.
Μήκος: 4,54 μ.
Πλάτος: 1,93 μ.
Ύψος: 1,27 μ.

Επιδόσεις
Τελική ταχύτητα: 318 χλμ./ώρα
0-97 χλμ./ώρα: 4,3"
0-160 χλμ./ώρα: 11,2"

Μετάδοση
Τύπος: Χειροκίνητη
Σασμάν: 6 ταχυτήτων

Μηχανή
Τύπος: 48 βαλβίδων, V12 κύλινδροι
Κυβισμός: 5.474 cc
Ιπποδύναμη: 485 ίπποι στις 7.000 στρ./λεπτό
Ροπή: 420 lb-ft στις 5.000 στρ./λεπτό
Ανώτατο όριο στροφών: 7.500 ανά λεπτό



Lamborghini Diablo SV

Αξιολόγηση
Επιτάχυνση: 12
Τελική ταχύτητα: 16
Φρένα: 10
Οδική συμπεριφορά: 9
Συνολικά: 12

Χαρακτηριστικά
Τιμή: 63.574.000 δρχ.
Είδος: Αυτοκίνητο παραγωγής
Βάρος: 1.430 κ.
Μήκος: 4,54 μ.
Πλάτος: 2,07 μ.
Ύψος: 1,12 μ.

Επιδόσεις
Τελική ταχύτητα: 332 χλμ./ώρα
0-97 χλμ./ώρα: 3,8"
0-160 χλμ./ώρα: 8,0"

Μετάδοση
Τύπος: Χειροκίνητη
Σασμάν: 5 ταχυτήτων

Μηχανή
Τύπος: 48 βαλβίδων, V12 κύλινδροι
Κυβισμός: 5.707 cc
Ιπποδύναμη: 529 ίπποι στις 7.100 στρ./λεπτό
Ροπή: 443 lb-ft στις 5.500 στρ./λεπτό
Ανώτατο όριο στροφών: 7.300 ανά λεπτό



Jaguar XJR-15

Αξιολόγηση
Επιτάχυνση: 14
Τελική ταχύτητα: 11
Φρένα: 16
Οδική συμπεριφορά: 16
Συνολικά: 14

Χαρακτηριστικά
Τιμή: 266.000.000 δρχ.
Είδος: Αυτοκίνητο αγώνων
Βάρος: 924 κ.
Μήκος: 4,65 μ.
Πλάτος: 1,87 μ.
Ύψος: 1,15 μ.

Επιδόσεις
Τελική ταχύτητα: 304 χλμ./ώρα
0-97 χλμ./ώρα: 3,8″
0-160 χλμ./ώρα: -

Μετάδοση
Τύπος: Χειροκίνητη
Σασμάν: 6 ταχυτήτων

Μηχανή
Τύπος: V12 κύλινδροι
Κυβισμός: 6.000 cc
Ιπποδύναμη: 470 ίπποι στις 6.250 στρ./λεπτό
Ροπή: 470 lb-ft στις 4.500 στρ./λεπτό
Ανώτατο όριο στροφών: 6.500 ανά λεπτό



Mercedes-Benz CLK-GTR

Αξιολόγηση
Επιτάχυνση: 16
Τελική ταχύτητα: 13
Φρένα: 14
Οδική συμπεριφορά: 13
Συνολικά: 14

Χαρακτηριστικά
Τιμή: -
Είδος: Αυτοκίνητο αγώνων
Βάρος: 880 κ.
Μήκος: 4,93 μ.
Πλάτος: 1,98 μ.
Ύψος: 1,11 μ.

Επιδόσεις
Τελική ταχύτητα: 320 χλμ./ώρα
0-97 χλμ./ώρα: 4,0″
0-160 χλμ./ώρα: 6,5″

Μετάδοση
Τύπος: Χειροκίνητη
Σασμάν: 6 ταχυτήτων

Μηχανή
Τύπος: 48 βαλβίδων, V12 κύλινδροι
Κυβισμός: 5.987 cc
Ιπποδύναμη: 600 ίπποι στις 7.000 στρ./λεπτό
Ροπή: -
Ανώτατο όριο στροφών: 8.000 ανά λεπτό



Οι διαδρομες

Hometown

Μήκος: 5,76 χλμ.
Επιπεδο δυσκολίας: Beginner

Αυτή η αγροτική διαδρομή επιτρέπει σε οποιονδήποτε οδηγό να πιάσει υψηλές ταχύτητες και να φέρει το αυτοκίνητό του στα όρια. Η Diablo είναι το καταλληλότερο αυτοκίνητο για εδώ.



1. Οι μακρινές ευθείες και οι εύκολες στροφές προσφέρονται για πειραματισμό και εξάσκηση.



4. Το δυσκολότερο σημείο της πίστας. Αυτή η απότομη στροφή των 90 μοιρών απαιτεί σωστό φρενάρισμα και χρήση χειρόφρενου, για να την περάσετε αβλαβείς.

3. Σε αυτές τις στροφές φροντίστε να αφήσετε το πόδι σας από το γκάζι. Παρ' όλα αυτά, το φρένο δεν είναι απαραίτητο.

2. Λίγο πριν από τη γέφυρα, ετοιμαστείτε για ένα άλμα στον αέρα. Προσέξτε να φθάσετε στο σημείο... απογείωσης με τη σωστή γωνία, γιατί αλλιώς θα προσγειωθείτε εκτός δρόμου.

Ρυθμίσεις simulation

Παίζοντας το παιχνίδι, θα έχετε τη δυνατότητα να κάνετε κάποιες ρυθμίσεις στο αυτοκίνητό σας. Παρ' ότι στην πραγματικότητα δεν υπάρχει ιδεατή ρύθμιση, αφού αυτή εξαρτάται από τις προτιμήσεις



καθενός, η γνώση ορισμένων πραγμάτων θα κάνει τη ζωή σας ευκολότερη.

Ρύθμιση κινητήρα
Επιλέγοντας τη ρύθμιση "High End", θα δώσετε στο αυτοκίνητο υψηλότερες επιδόσεις. Σε αργές πίστες με πολλές στροφές, είναι προτιμότερη η ρύθμιση "Low End".

Ισορροπία φρένων
Η ισορροπία των φρένων είναι σημαντική, για να μη βρεθείτε προ εκπλήξεων. Ορίζοντας την προς το μπροστινό μέρος του αυτοκινήτου, η όλη οδική συμπεριφορά του θα γίνει πιο προβλέψιμη, ενώ σε περίπτωση αντίθετης ρύθμισης υπάρχει κίνδυνος να μπλοκάρουν οι τροχοί.

Ταχύτητα στρέψης τροχών
Αν προτιμήσετε αργή ταχύτητα στρέψης των τροχών, θα πετύχετε αργές και σταθερές στροφές. Αντίθετα, η γρήγορη ταχύτητα κάνει την οδήγηση δύσκολη. Μέχρι να μάθετε το παιχνίδι καλά, προτιμήστε τη ρύθμιση "Slow".

Σχέσεις ταχυτήτων
Μειώνοντας τις σχέσεις των ταχυτήτων, θα πετύχετε μεγαλύτερη τελική ταχύτητα αλλά μικρότερη επιτάχυνση. Κάνετε λοιπόν τις επιλογές σας ανάλογα με την πίστα όπου θα διαγωνιστείτε.

Σκληρότητα αναρτήσεων
Αν επιλέξετε σκληρές αναρτήσεις, τότε το αυτοκίνητο θα συμπεριφέρεται καλύτερα στις καμπές του δρόμου. Αντίθετα, οι μαλακές αναρτήσεις δεν ταιριάζουν σε σπορ αυτοκίνητα, αφού κάνουν το αμάξωμα να "πλέει" και το τιμόνι λιγότερο ακριβές.

Αεροδυναμικές ρυθμίσεις
Κατεβάζοντας τα αεροδυναμικά βοηθήματα προς τα κάτω, θα επιτρέψετε στο αμάξι σας να "κολλά" στο δρόμο και να παίρνει τις στροφές σαν τρένο. Αντίθετα, σε πίστες με μεγάλες ευθείες είναι καλύτερο να τα ανεβάσετε ψηλότερα, για να πετύχετε κατά τι μεγαλύτερη τελική ταχύτητα.

Λάστιχα
Αν τρέχετε σε πίστες με βροχή ή χιόνι, θα πρέπει να επιλέξετε τα ανάλογα ελαστικά. Αντίθετα, αν ο καιρός είναι ξηρός, τότε τα αγωνιστικά λάστιχα προσφέρουν πολύ καλύτερο κράτημα. Τέλος, αν θέλετε μια μέση λύση, διαλέξτε τη ρύθμιση "Stock".

Redrock Ridge

Μήκος: 8,64 χλμ.
Επίπεδο δυσκολίας: Beginner

Όπως και η προηγούμενη πίστα, η Redrock Ridge ευνοεί τη γρήγορη οδήγηση. Η Diablo λοιπόν είναι εξαιρετική επιλογή και σε αυτή τη γεμάτη σκόνη και εμπόδια διαδρομή.



4. Αν χρειάζεται να επιβραδύνετε σε αυτές τις στροφές, απλά αφήστε για λίγο το γκάζι.

3. Σε αυτό το σημείο θα πετύχετε υψηλές ταχύτητες, για αυτό προσέξτε λίγο την επιφάνεια του δρόμου.

2. Πλησιάστε τη στροφή από την εξωτερική, φρενάρετε στην άκρη της και μετά γκαζώστε για να βγείτε σαν βολίδες.

1. Τα περιθώρια λάθους είναι πολύ μικρά, γιατί το μικρό πλάτος του δρόμου απαιτεί υψηλή ακρίβεια.

Κόψτε δρόμο

Το βλέπετε το μεγάλο άνοιγμα στους βράχους που βρίσκονται στην αριστερή πλευρά του δρόμου; Από εκεί μέσα μπορεί να περάσει ένα τριαξονικό, πόσο μάλλον ένα σπορ αυτοκίνητο. Διασχίστε το, για να γλιτώσετε λίγο χρόνο.



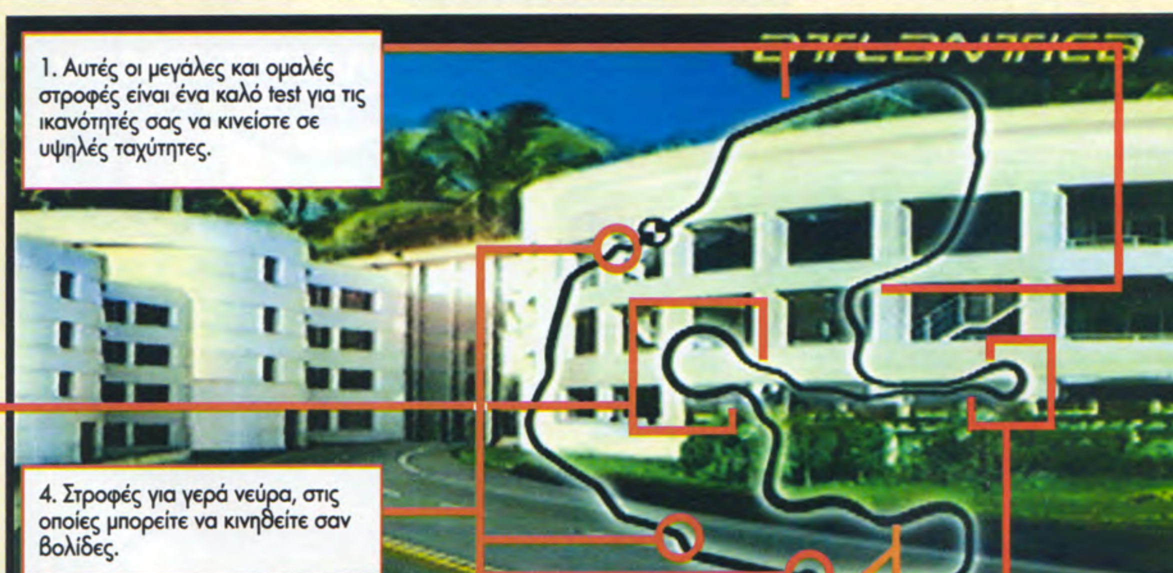
Δεν προλαβαίνετε να σταματήσετε για βενζίνη. Δεν τη χρειάζεστε, άλλωστε!



Atlantica

Μήκος: 7,84 χλμ.
Επίπεδο δυσκολίας: Beginner

Άλλη μια εύκολη διαδρομή, που θυμίζει λίγο Monaco. Απολαύστε λοιπόν την οδήγηση σε υψηλές ταχύτητες και συναρπαστικές στροφές.



1. Αυτές οι μεγάλες και ομαλές στροφές είναι ένα καλό test για τις ικανότητές σας να κινείστε σε υψηλές ταχύτητες.

3. Εδώ έχετε μία διαζευκτική επιλογή διαδρομών - και οι δύο είναι μια χαρά...

4. Στροφές για γερά νεύρα, στις οποίες μπορείτε να κινηθείτε σαν βολίδες.

2. Άλλες δύο μεγάλες στροφές που διαγράφουν γωνία 180 μοιρών. Χαράξτε και ακολουθήστε ιδανικές γραμμές στην πορεία σας.

Κόψτε δρόμο

Γιατί να πάρετε το μακρύ δρόμο, όταν μπορείτε να γλιτώσετε χρόνο; Φροντίστε λοιπόν, όταν φθάσετε σε ένα σημείο όπου το έδαφος δεξιά σας είναι καφέ, να επιβραδύνετε και να κατευθυνθείτε προς τα εκεί. Στο τέλος του δρόμου στρίψτε δεξιά για να ξαναμπείτε στον κεντρικό δρόμο, αποφεύγοντας ένα μεγάλο μέρος της στροφής.







2. Ακολουθήστε την ιδανική πορεία -κατά βάση στο μέσο του δρόμου- και πατήστε το γκάζι. Σε αυτό το κομμάτι μπορείτε να φθάσετε σε υψηλότατες ταχύτητες.

1. Η δυτική πλευρά έχει δύσκολες στροφές, οι οποίες απαιτούν τη σωστή χρήση φρένων και χειρόφρενου για να τη βγάλετε καθαρή.

4. Οι γεμάτοι στροφές ορεινοί δρόμοι είναι ιδανικοί για να προσπεράσετε τους αντιπάλους σας, αρκεί να μάθετε να χρησιμοποιείτε το χειρόφρενο, ώστε να τους προσπερνάτε από την εσωτερική.

3. Σε αυτές τις στροφές θα πρέπει να πατήσετε φρένο, για να μη βρεθείτε στην επόμενη καταμέτρηση της Τροχαίας.

Rocky Pass

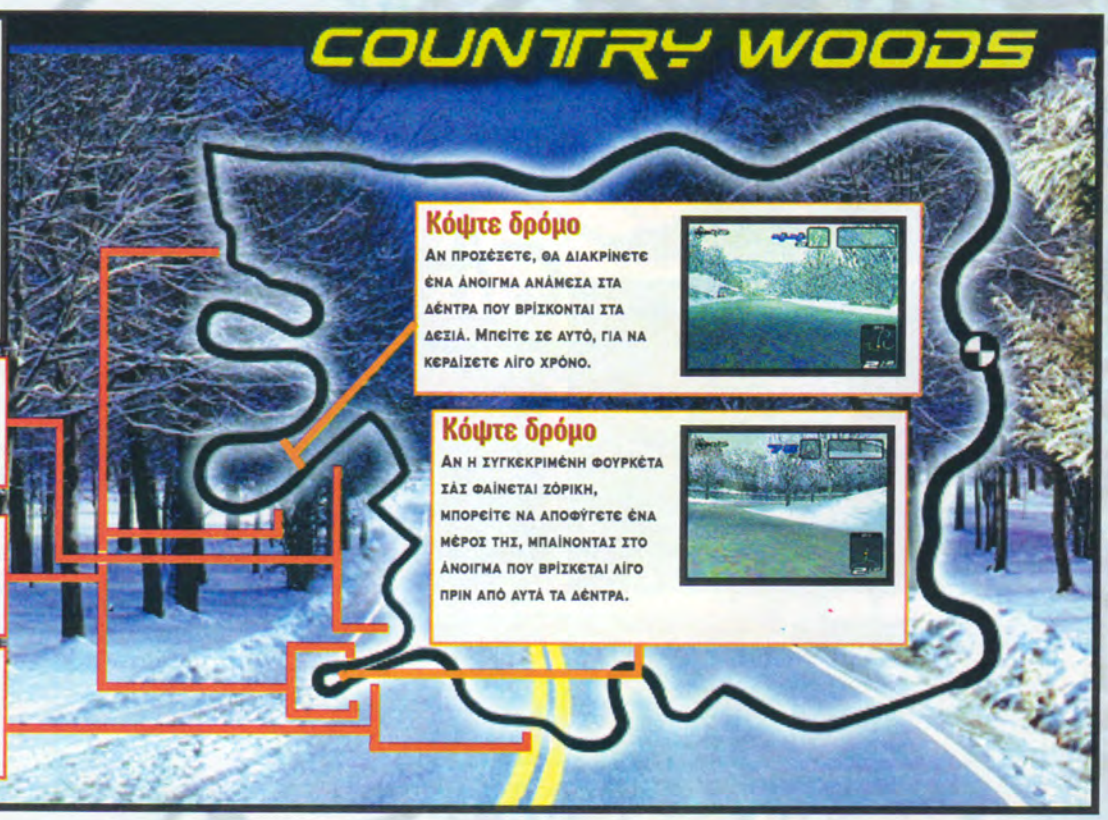
ΜΗΚΟΣ: 8,8 ΧΛΜ.
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: BEGINNER

Η ΣΥΓΚΕΚΡΙΜΕΝΗ ΧΙΟΝΙΣΜΕΝΗ ΠΙΣΤΑ ΠΡΟΣΦΕΡΕΤΑΙ ΓΙΑ ΕΝΑ ΠΟΛΥ ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΤΙΚΟ ΑΓΩΝΑ ΚΑΙ ΑΠΟΤΕΛΕΙ ΠΡΟΚΛΗΣΗ ΓΙΑ ΟΠΟΙΟΝΔΗΠΟΤΕ ΚΑΛΟ ΟΔΗΓΟ. ΕΧΕΙ ΓΡΗΓΟΡΕΣ ΣΤΡΟΦΕΣ ΚΑΙ ΔΥΣΚΟΛΑ ΚΟΜΜΑΤΙΑ, ΕΝΩ ΤΟ "ΚΕΡΑΣΑΚΙ ΣΤΗΝ ΤΟΥΡΤΑ" ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΑΛΜΑ ΠΟΥ ΘΑ ΥΠΟΧΡΕΩΘΕΙΤΕ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ.

Country Woods

ΜΗΚΟΣ: 8,32 ΧΛΜ.
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: EXPERT

ΒΑΣΙΣΜΕΝΗ ΣΤΗΝ ΠΙΣΤΑ HOMETOWN, ΑΥΤΗ Η ΔΙΑΔΡΟΜΗ ΕΧΕΙ ΜΕΡΙΚΕΣ ΔΥΣΚΟΛΕΣ ΣΤΡΟΦΕΣ 180 ΜΟΙΡΩΝ. ΟΣΟ ΠΡΟΧΩΡΕΙΤΕ ΣΤΙΣ ΔΥΣΚΟΛΟΤΕΡΕΣ ΠΙΣΤΕΣ, Η ΙΚΑΝΟΤΗΤΑ ΝΑ ΠΑΙΡΝΕΤΕ ΣΤΡΟΦΕΣ ΜΕ ΧΕΙΡΟΦΡΕΝΟ ΚΑΙ ΑΝΑΠΟΔΟ ΤΙΜΟΝΙ ΓΙΝΕΤΑΙ ΑΠΑΡΑΙΤΗΤΗ, ΓΙΑ ΑΥΤΟ ΚΑΛΑ ΘΑ ΚΑΝΕΤΕ ΝΑ ΕΞΑΣΚΗΘΕΙΤΕ.



3. Το ανάποδο τιμόνι θα σας φανεί χρήσιμο και στην προκειμένη περίσταση. Αν το κάνετε σωστά, θα αποκτήσετε σημαντικό πλεονέκτημα.

2. Μπείτε στις συγκεκριμένες στροφές 180 μοιρών με ταχύτητα, αλλά αφήστε λίγο το πόδι σας από το γκάζι.

1. Μην πηγαίνετε πέρα - δώθε στο δρόμο. Ακολουθήστε μια γραμμή, ώστε να βρεθείτε στη σωστή θέση για το άλμα.

Κόψτε δρόμο

ΑΝ ΠΡΟΣΕΞΕΤΕ, ΘΑ ΔΙΑΚΡΙΝΕΤΕ ΕΝΑ ΑΝΟΙΓΜΑ ΑΝΑΜΕΣΑ ΣΤΑ ΔΕΝΤΡΑ ΠΟΥ ΒΡΙΣΚΟΝΤΑΙ ΣΤΑ ΔΕΞΙΑ. ΜΠΕΙΤΕ ΣΕ ΑΥΤΟ, ΓΙΑ ΝΑ ΚΕΡΔΙΣΕΤΕ ΛΙΓΟ ΧΡΟΝΟ.

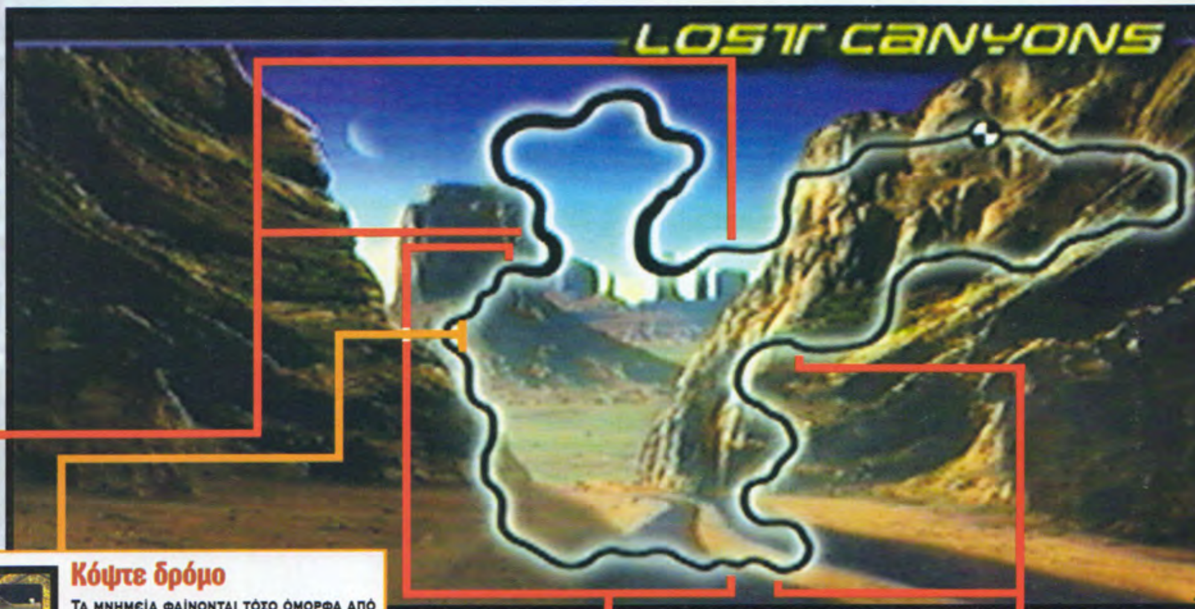
Κόψτε δρόμο

ΑΝ Η ΣΥΓΚΕΚΡΙΜΕΝΗ ΦΟΥΡΚΕΤΑ ΣΑΣ ΦΑΙΝΕΤΑΙ ΖΟΡΙΚΗ, ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΑΠΟΦΥΓΕΤΕ ΕΝΑ ΜΕΡΟΣ ΤΗΣ, ΜΠΑΙΝΟΝΤΑΣ ΣΤΟ ΑΝΟΙΓΜΑ ΠΟΥ ΒΡΙΣΚΕΤΑΙ ΛΙΓΟ ΠΡΙΝ ΑΠΟ ΑΥΤΑ ΤΑ ΔΕΝΤΡΑ.

Lost Canyons

Μήκος: 10,08 χλμ.
Επίπεδο δυσκολίας: Expert

ΠΡΟΚΕΙΤΑΙ ΓΙΑ ΜΙΑ ΠΙΣΤΑ ΟΠΟΥ Η ΙΚΑΝΟΤΗΤΑ ΣΤΙΣ ΣΤΡΟΦΕΣ ΕΙΝΑΙ ΠΟΛΥ ΣΗΜΑΝΤΙΚΗ. ΤΟ ΟΔΟΣΤΡΩΜΑ ΕΧΕΙ ΣΥΝΕΧΕΙΣ ΚΑΤΗΦΟΡΕΣ ΚΑΙ ΑΝΗΦΟΡΕΣ, ΕΤΣΙ ΘΑ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΕΙΣΤΕ ΣΕ ΕΤΟΙΜΟΤΗΤΑ, ΓΙΑ ΝΑ ΠΡΟΛΑΒΕΤΕ ΤΙΣ ΕΚΠΛΗΞΕΙΣ ΠΟΥ ΣΑΣ ΠΕΡΙΜΕΝΟΥΝ.



3. Σε αυτό το τμήμα μπορείτε να πατήσετε άφοβα το γκάζι. Αν τρακάρετε και εδώ, μάλλον χρειάζεστε επειγόντως βοήθεια...

2. Το παρόν κομμάτι της διαδρομής είναι αρκετά δύσκολο και, αν λάβετε υπόψη και τα συνεχόμενα άλματα, ένα πράγμα θα πρέπει να σκέφθεστε: Προσοχή!

1. Αυτές οι διαδοχικές στροφές είναι εύκολες και δεν θα έχετε πρόβλημα στο να τις πάρετε με ταχύτητα, αρκεί να είστε λίγο προσεκτικοί.



Κόψτε δρόμο

ΤΑ ΜΝΗΜΕΙΑ ΦΑΙΝΟΝΤΑΙ ΤΟΣΟ ΟΜΟΡΦΑ ΑΠΟ ΜΑΚΡΙΑ, ΓΙΑΤΙ ΝΑ ΜΗΝ ΤΑ ΔΕΙΤΕ ΑΠΟ ΚΟΝΤΙΝΗ ΑΠΟΣΤΑΣΗ; ΟΤΑΝ ΦΘΑΣΕΤΕ ΛΟΙΠΟΝ ΣΤΟ ΕΝ ΛΟΓΩ ΣΗΜΕΙΟ, ΚΑΤΕΥΘΥΝΘΕΙΤΕ ΠΡΟΣ ΤΗ ΡΑΜΠΑ ΑΝΑΜΕΣΑ ΣΤΙΣ ΔΥΟ ΚΟΛΟΝΕΣ, ΓΙΑ ΝΑ ΚΟΨΕΤΕ ΔΡΟΜΟ. ΣΤΟ ΤΕΡΜΑ ΤΗΣ ΔΙΑΔΡΟΜΗΣ ΠΗΓΑΙΝΕΤΕ ΔΕΞΙΑ, ΓΙΑ ΝΑ ΞΑΝΑΒΡΕΘΕΙΤΕ ΣΤΗΝ ΠΙΣΤΑ.



1. Συνεχείς ανηφόρες-κατηφόρες και απότομες στροφές σάς περιμένουν σε αυτό το τμήμα.

2. Στο συγκεκριμένο βρεγμένο τμήμα της διαδρομής θα πρέπει να είστε ιδιαίτερα προσεκτικοί και να πατάτε με σύνεση το γκάζι.

3. Οι δύσκολες στροφές που θα συναντήσετε εδώ απαιτούν συγκέντρωση και προσοχή. Ως συνήθως, μειώστε ταχύτητα, για να μην τα βρείτε σκούρα.



Κόψτε δρόμο

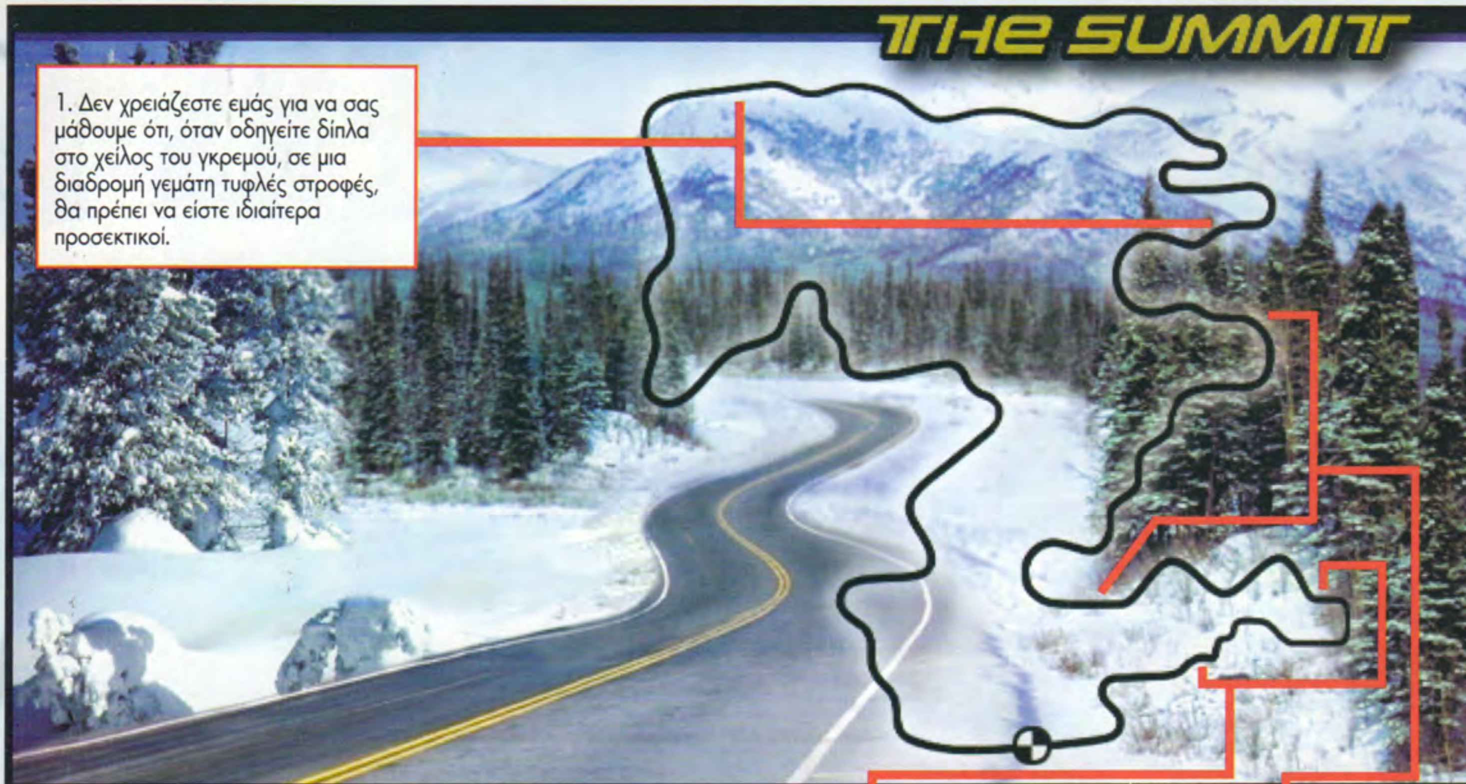
ΜΑ ΤΑ ΧΙΛΙΑ ΒΡΟΧΟΛΑΣΤΙΧΑ, ΣΕ ΑΥΤΟ ΤΟΝ ΤΟΙΧΟ ΣΤΑ ΔΕΞΙΑ ΥΠΑΡΧΕΙ ΕΝΑ ΑΝΟΙΓΜΑ! ΒΟΥΡ, ΛΟΙΠΟΝ, ΓΙΑ ΝΑ ΔΕΙΤΕ ΠΟΥ ΒΓΑΖΕΙ: ΠΡΑΓΜΑΤΙ, ΒΓΑΖΕΙ ΣΕ ΕΝΑ ΠΙΟ ΠΡΟΧΩΡΗΜΕΝΟ ΚΟΜΜΑΤΙ ΤΟΥ ΔΡΟΜΟΥ. ΩΡΑΙΟ ΠΡΑΓΜΑ...!

Aquatica

Μήκος: 8,48 χλμ.
Επίπεδο δυσκολίας: Expert

ΘΑΛΑΤΤΑ, ΘΑΛΑΤΤΑ! ΜΗΝ ΚΑΘΙΣΕΤΕ ΟΜΩΣ ΝΑ ΤΗ ΧΑΖΕΥΕΤΕ, ΓΙΑΤΙ ΘΑ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΒΑΛΕΤΕ ΤΑ ΔΥΝΑΤΑ ΣΑΣ ΣΤΗΝ ΟΔΗΓΗΣΗ. ΠΑΡ' ΟΤΙ ΒΑΣΙΖΕΤΑΙ ΣΤΗΝ ΠΙΣΤΑ ATLANTICA, ΕΙΝΑΙ ΜΑΚΡΥΤΕΡΗ ΚΑΙ ΠΙΟ "ΣΤΡΥΦΝΗ".





1. Δεν χρειάζεστε εμάς για να σας μάθουμε ότι, όταν οδηγείτε δίπλα στο χείλος του γκρεμού, σε μια διαδρομή γεμάτη τυφλές στροφές, θα πρέπει να είστε ιδιαίτερα προσεκτικοί.

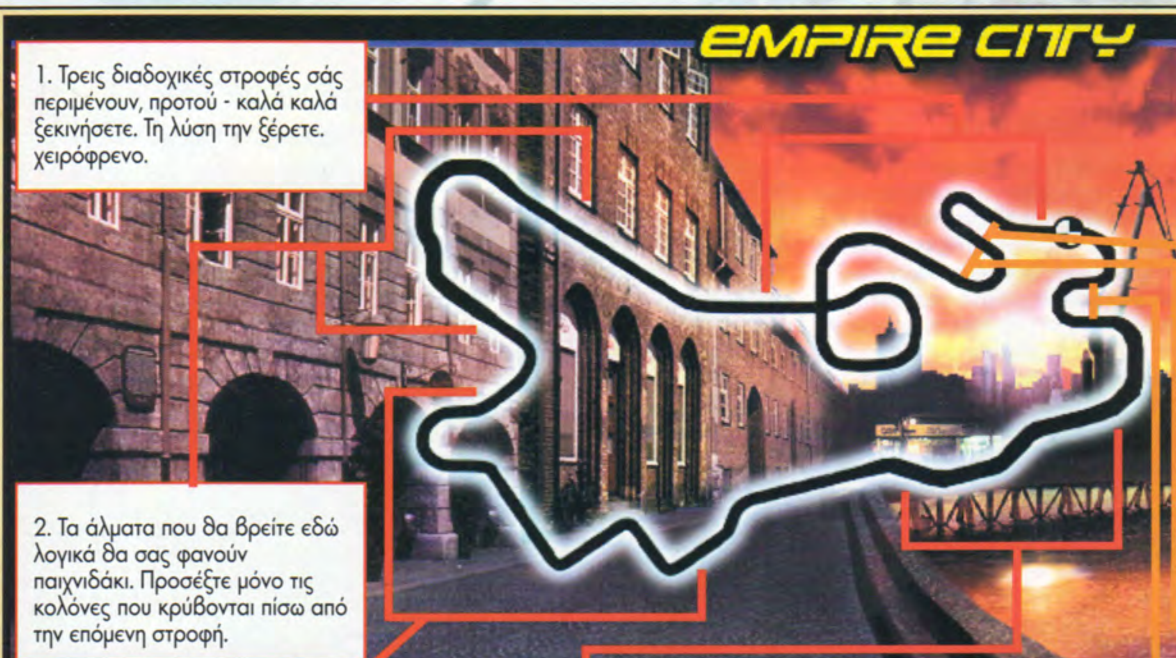
2. Το χιονισμένο οδόστρωμα και οι συνεχείς στροφές απαιτούν άψογη κατάρτιση στο ανάποδο τιμόνι, αν θέλετε να τη βγάλετε καθαρή.

3. Πίσω από αυτό το γραφικό χωριουδάκι κρύβεται ένα εφιαλτικά δύσκολο κομμάτι της πίστας. Το παραμικρό λάθος μπορεί να στείλει το αυτοκίνητό σας για παλιοσίδερα.

The Summit

Μήκος: 10,24 χλμ.
Επίπεδο δυσκολίας: Expert

ΒΡΙΣΚΕΣΤΕ ΙΣΩΣ ΣΤΗ ΔΥΣΚΟΛΟΤΕΡΗ ΠΙΣΤΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ. ΓΙΑ ΝΑ ΦΘΑΣΕΤΕ ΩΣ ΕΔΩ, ΣΗΜΑΙΝΕΙ ΟΤΙ ΚΑΤΙ ΣΚΑΜΠΑΖΕΤΕ ΑΠΟ ΟΔΗΓΗΣΗ. ΣΥΓΚΕΝΤΡΩΘΕΙΤΕ, ΛΟΙΠΟΝ, ΚΑΙ ΙΣΩΣ ΝΑ ΤΑ ΚΑΤΑΦΕΡΕΤΕ.



1. Τρεις διαδοχικές στροφές σάς περιμένουν, προτού - καλά καλά ξεκινήσετε. Τη λύση την ξέρετε. χειρόφρενο.

2. Τα άλματα που θα βρείτε εδώ λογικά θα σας φανούν παιχνιδάκι. Προσέξτε μόνο τις κολόνες που κρύβονται πίσω από την επόμενη στροφή.

3. Οδήγηση ακρίβειας και χειρόφρενο θα φανούν αναγκαία σε αυτές τις διαδοχικές στροφές 90 μοιρών.

4. Το εν λόγω κομμάτι με τα συνεχόμενα ζιγκ-ζαγκ θα σας δυσκολέψει σίγουρα, αφού οποιαδήποτε λανθασμένη κίνηση οδηγεί σε ένα μεγαλοπρεπές τρακάρισμα.

Empire City (διαδρομή-bonus)

Μήκος: 7,36 χλμ.
Επίπεδο δυσκολίας: Expert

ΕΔΩ ΤΟ ΣΚΗΝΙΚΟ ΑΛΛΑΖΕΙ. ΣΕ ΑΥΤΗ ΤΗ ΜΕΓΑΛΟΥΠΟΛΗ ΤΑ ΠΡΑΓΜΑΤΑ ΔΕΝ ΠΗΓΑΙΝΟΥΝ ΚΑΛΑ ΚΑΙ Η ΟΔΗΓΗΣΗ ΕΙΝΑΙ ΠΟΛΥ ΔΥΣΚΟΛΗ, ΑΦΟΥ ΚΑΘΕ ΜΕΤΡΟ ΤΗΣ ΔΙΑΔΡΟΜΗΣ ΕΙΝΑΙ ΣΠΑΡΜΕΝΟ ΜΕ ΜΠΟΛΙΚΕΣ ΔΟΣΕΙΣ ΚΙΝΔΥΝΟΥ.

Κόψτε δρόμο (2)

ΛΙΓΟ ΜΕΤΑ ΤΟ ΣΗΜΕΙΟ ΕΚΚΙΝΗΣΗΣ, ΜΠΕΙΤΕ ΣΤΟ ΑΝΟΙΓΜΑ ΠΟΥ ΒΡΙΣΚΕΤΑΙ ΠΡΟΣ ΤΑ ΑΡΙΣΤΕΡΑ ΣΑΣ, ΑΝΑΜΕΣΑ ΣΤΑ ΚΤΙΡΙΑ, ΓΙΑ ΝΑ ΓΛΙΤΩΣΕΤΕ ΜΕΡΙΚΑ ΠΟΛΥΤΙΜΑ ΜΕΤΡΑ ΔΡΟΜΟΥ.



Κόψτε δρόμο (1)

ΚΟΝΤΑ ΣΤΟ ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΓΥΡΟΥ ΕΙΝΑΙ ΑΛΛΟ ΕΝΑ ΜΟΝΟΠΑΤΙ, ΑΠΟ ΤΟ ΟΠΟΙΟ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΚΟΨΕΤΕ ΔΡΟΜΟ. ΚΙΝΗΘΕΙΤΕ ΠΡΟΣ ΤΟ ΔΕΞΙ ΑΝΟΙΓΜΑ, ΛΙΓΟ ΜΕΤΑ ΤΑ ΦΩΤΑ.



Κόψτε δρόμο (3)

ΣΥΝΕΧΙΣΤΕ ΕΥΘΕΙΑ ΑΠΟ ΤΟ ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΟ ΣΗΜΕΙΟ ΑΠΟ ΟΠΟΥ ΚΟΨΑΤΕ ΔΡΟΜΟ ΚΑΙ ΠΕΡΑΣΤΕ ΤΙΣ ΜΠΑΡΕΣ, ΓΙΑ ΝΑ ΚΕΡΔΙΣΕΤΕ ΑΚΟΜΑ ΛΙΓΟ ΧΡΟΝΟ.

COOL BOARDERS 2



ΠΩΡΩΣΗ! ΗΡΘΕ Η ΩΡΑ ΝΑ ΕΞΑΚΡΙΒΩΣΕΤΕ ΟΡΙΣΜΕΝΕΣ ΕΝΑΕΡΙΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ ΚΑΙ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΑ ΚΟΛΠΑ ΣΕ ΑΥΤΟ ΤΟ EXTREME SPORT ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΗΣ SONY. ΑΝ ΤΑ ΤΩΡΙΝΑ ΚΟΛΠΑΚΙΑ ΣΑΣ ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΚΑΙ ΤΟΣΟ ΚΑΛΑ ΚΑΙ ΣΥΧΝΑ ΚΑΤΑΛΗΓΕΤΕ ΣΤΟ ΓΥΨΟ, ΜΗΝ ΑΝΗΣΥΧΕΙΤΕ ΑΛΛΟ. ΤΟ ΕΠΙΤΕΛΕΙΟ ΤΟΥ PIXEL N.G. ΠΑΡΑΔΙΔΕΙ ΜΑΘΗΜΑΤΑ.

ΟΙ ΚΙΝΗΣΕΙΣ

Αν θέλετε μια καλή θέση στο πρωτάθλημα, θα πρέπει να είστε ικανός να κάνετε όλα τα κολπάκια με στιλ και χάρη. Για να πάρετε όσο το δυνατόν περισσότερους πόντους, πρέπει να πραγματοποιήσετε μια ποικιλία από καλά combos και εξαιρετικές κινήσεις.

SPINNING MANOEUVRES

Για να περιστρέψετε το χαρακτήρα σας ενώ είναι στον αέρα και να κερδίσετε μπόλικους πόντους, πρέπει να κρατήσετε το πλήκτρο ✖ πατημένο σε συνδυασμό με το πλήκτρο της διεύθυνσης προς την οποία επιθυμείτε να στραφεί. Οσο περισσότερο κρατάτε πατημένα τα πλήκτρα της κατεύθυνσης και του jump τόσο γρηγορότερο θα περιστραφείτε όταν βρίσκεστε στον αέρα. Μπορείτε επίσης να κρατάτε πατημένο το ■ πλήκτρο για να αυξήσετε την ταχύτητα περιστροφής παίρνοντας περισσότερους





πόντους. Κρατώντας απλώς πατημένο το πλήκτρο ✖ και το βέλος διεύθυνσης από την αρχή της ράμπας ακροβατικών μέχρι να πηδήσετε, συνήθως μπορείτε να πετύχετε περισσότερους από 500 πόντους κάθε φορά, κάτι που συνήθως σας κατατάσσει στην τρίτη ή την τέταρτη θέση. Ο τύπος του spin που θα κάνετε καθορίζει άμεσα πόσους πόντους θα πάρετε:

Left spin: ← + ✖
Right spin: → + ✖
Forward roll: ↑+ ✖
Backward roll: ↓ + ✖
Misty: (⬈ ή ⬉) + ✖
Reverse misty (⬊ ή ⬋) + ✖

HALFPIPE VARIATIONS

Τα spins αλλάζουν τύπο όταν τα κάνετε σε halfpipe:

Towards Edge: (→ ή ←) + ✖ (Γυρίστε προς την πλευρά της ράμπας)
Towards Centre Spin: (→ ή ←) + ✖ (Γυρίστε προς το κέντρο της ράμπας)
Johan Flip: ↑ + ✖
Back Flip: ↓ + ✖
Johan Twist: (⬈ ή ⬉) + ✖
McTwist: ⬊ + ✖
Crippler: ⬋ + ✖

Κάνοντας οποιαδήποτε από τις τελευταίες τρεις κινήσεις, μπορείτε να πατήσετε ■ και το πλήκτρο της κατεύθυνσης για να κάνετε ένα alley-oop.

GRABBING TECHNIQUES

Οταν βρίσκεστε στον αέρα, μπορείτε να πιάσετε τη σανίδα σας για να εντυπωσιάσετε τα πλήθη με μερικά υπέροχα κόλπα. Περισσότερους πόντους θα πάρετε αν χρησιμοποιήσετε αυτήν την τεχνική για πολλή ώρα και περισσότερο από μια φορά. Οι κινήσεις είναι γραμμένες με αύξουσα σειρά ανάλογα με τους πόντους που κερδίζετε.

Shifty: L1
Lien Air: ↓, R1
Method: ↓, L2
Stalefish: ↓, R2
Mute Grab: ↑, R1
Indy Grab: ↑, R2
Shuffle: L1, L2
Tail Grab: ↓, ↓, R2
Nose Grab: ↑, ↑, R1
Stiffie: ↑, R1, L2
Melancholy: ↓, R1, L2
Indy Nosebone: ↑, R2, L2
Tweak: ↓, R1, L1

COMBINATION TRICKS

Η πραγματοποίηση των combination tricks (συνδυασμένες κινήσεις) είναι ουσιώδης, εάν θέλετε να βρεθείτε στην κορυφή του πίνακα και να έχετε μια καλή αρχή στον αγώνα. Μπορείτε να συνδυάσετε διάφορες κινήσεις για να βγάλετε φοβερά combos. Πρόκειμένου να πάρετε μεγαλύτερο ύψος, αφήστε το πλήκτρο άλματος όσο το δυνατόν πιο κοντά στο σημείο απογείωσης, αλλά μην καθυστερήσετε υπερβολικά να το αφήσετε. Επίσης θυμηθείτε να αφήσετε το D-pad και τα πλήκτρα προτού κάνετε το δεύτερο μέρος του combo.



ΟΙ ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΕΣ

Κάθε χαρακτήρας παρουσιάζει συγκεκριμένα πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα τα οποία σας επιτρέπουν να διαλέξετε το στιλ που σας ταιριάζει περισσότερο.

Yaggi



Αλμα: 6
Τεχνική: 8
Δύναμη: 4
Ισορροπία: 4
Εκρηκτικότητα: 6
Μέγιστη
Ταχύτητα: 2

Ο Yaggi μπορεί να φορά τον πιο ηλίθιο σκούφο στο παιχνίδι, ωστόσο η απόδοσή του στις πίστες υπερτερεί της αντίληψής του για τη μόδα. Οι δυναμικές κινήσεις του και η υψηλή ταχύτητά του αποδίδουν όταν βρίσκεται στις ράμπες ακροβατικών, όπου μπορεί να πάρει τους πόντους που χρειάζεται για να βρεθεί στην κορυφή της κατάταξης.

Jin



Αλμα: 4
Τεχνική: 4
Δύναμη: 8
Ισορροπία: 1
Εκρηκτικότητα: 2
Μέγιστη
Ταχύτητα: 10

Αν ψάχνετε για έναν καθαρόαιμο πρωταθλητή, τότε ο Jin είναι ο άνθρωπός σας. Μπορεί να υστερεί στις κινήσεις του στα combos, αλλά στους γρήγορους αγώνες θα σας καταπλήξει σίγουρα. Θυμηθείτε να τον εξοπλίσετε με μια πιο αργή σανίδα σε πιο προχωρημένα επίπεδα, ώστε να μπορέσει να αντιμετωπίσει τις κλειστές στροφές και να διατηρήσει τη θέση του.

Cindy



Αλμα: 4
Τεχνική: 6
Δύναμη: 4
Ισορροπία: 2
Εκρηκτικότητα: 6
Μέγιστη
Ταχύτητα: 6

Η Cindy κάλλιστα θα μπορούσε να γινόταν νηπιαγωγός φροντίζοντας μικρά παιδάκια, γιατί σίγουρα δεν είναι φτιαγμένη για snowboarding. Τα χαρακτηριστικά της και όλο στιλ της δεν την αφήνουν να διακριθεί σε κάποιο συγκεκριμένο τομέα, κάτι που συνήθως την κατατάσσει στην τέταρτη θέση. Μη διαλέξετε τη Cindy, εκτός και αν σας αρέσουν οι προκλήσεις.

Irin



Αλμα: 5
Τεχνική: 6
Δύναμη: 2
Ισορροπία: 10
Εκρηκτικότητα: 10
Μέγιστη
Ταχύτητα: 2

Η φοβερή επιτάχυνση και η επιδεξιότητα στη σανίδα καθιστούν την Irin τον καλύτερη από τους αρχικούς χαρακτήρες. Μπορεί να κάνει τα δυσκολότερα ακροβατικά με ευκολία και δεν έχει κανένα πρόβλημα να κερδίσει τους αγώνες των boarders. Το μειονέκτημά της εντοπίζεται στη χαμηλή ταχύτητά της και στο γεγονός ότι μπορεί εύκολα να χτυπηθεί και να βρεθεί εκτός πορείας από τους άλλους boarders.

The Boss



Αλμα: 8
Τεχνική: 8
Δύναμη: 8
Ισορροπία: 7
Εκρηκτικότητα: 10
Μέγιστη
Ταχύτητα: 8

Ο τύπος είναι σίγουρα ο αρχηγός στο snowboarding. Το άφταστο επίπεδο δεξιοτεχνίας του τον καθιστά έναν από τους πιο δύσκολους αντιπάλους. Ωστόσο, αν τον επιλέξετε ως χαρακτήρα σας, θα κάνετε τους άλλους παίκτες να νιώσουν ντροπή με τις νέες ικανότητές σας. Δυστυχώς δεν μπορείτε να παίξετε ως Boss στο πρωτάθλημα, αλλά μπορείτε να σπάσετε όλα τα ρεκόρ στο Freestyle mode επιλέγοντας αυτόν το χαρακτήρα.

Gray



Αλμα: 8
Τεχνική: 10
Δύναμη: 2
Ισορροπία: 10
Εκρηκτικότητα: 10
Μέγιστη
Ταχύτητα: 1

Επιδεξιότητα στο snowboarding... πέρα από τα άστρα θα γνωρίσετε με αυτόν τον πλατυκέφαλο εξωγήινο χαρακτήρα. Πάρτε τους μέγιστους πόντους για ακροβατικά στο Big air mode με τον Gray και δείτε τη βαθμολογία σας στα ύψη. Οσο προχωρεί ο αγώνας θα διαπιστώσετε ότι έχει χαμηλή ταχύτητα ως χαρακτήρας, γι' αυτό φροντίστε να τον εξοπλίσετε με μια Alpine σανίδα εξασφαλίζοντάς του μεγαλύτερη ώθηση.

Snowman



Αλμα: 4
Τεχνική: 2
Δύναμη: 10
Ισορροπία: 0
Εκρηκτικότητα: 10
Μέγιστη
Ταχύτητα: 10

Ο χαζοχαρούμενος οπτικά αυτός χαρακτήρας ήρθε στη ζωή μέσα από τη μαγεία του PlayStation. Πάντως, όση εμφάνιση του λείπει τόση ταχύτητα διαθέτει. Ο Snowman είναι ο πιο εξωφρενικά γρήγορος σωρός από χιόνι στον πάγο. Κρατήστε τον Snowman για αγώνες υψηλής ταχύτητας σε γρήγορες διαδρομές. Αν δοκιμάσετε να κάνετε τίποτα ακροβατικά με αυτόν, θα γνωρίσετε την καταστροφή.

ΟΙ ΠΙΣΤΕΣ

Το κύριο τεστ των ικανοτήτων σας στο snowboarding πραγματοποιείται όταν αγωνιστείτε εναντίον άλλων boarders στο Competition mode. Κάθε διαδρομή είναι συνδυασμός αλλεπάλληλων στροφών και συνεχόμενων αλμάτων, ενώ εσείς θα πρέπει να τρέξετε με τη μέγιστη δυνατή ταχύτητα αποφεύγοντας τους αντιπάλους snowboarders.

Course 1: White Resort

Μήκος: 2.660 μέτρα
Μέγιστη Κλίση: 28,4 μοίρες
Μέση Κλίση: 16,8 μοίρες
Απαιτούμενοι Πόντοι Διάκρισης: 1



Το white resort είναι μια γρήγορη κατηφορική διαδρομή με ελάχιστες δυσκολίες, ακόμα και για τους πιο αρχάριους παίκτες. Διαλέξτε μια Alpine σανίδα γι' αυτήν την πίστα και θα αφήσετε τους αντιπάλους σας πίσω. Μετά την πρώτη μακρινή ευθεία, θα πλησιάσετε μια απότομη αριστερή στροφή η οποία χρειάζεται προσοχή. Αν κινείστε στην εξωτερική λωρίδα της πίστας, θα μπορέσετε να περάσετε ανάμεσα από τους άλλους αγωνιζόμενους τη στιγμή που στρίβετε.
Οταν περνάτε μέσα από τα σπίτια, η λωρίδα σας στενεύει κατά πολύ. Πρόκειται για το σημείο όπου γίνονται οι περισσότερες συγκρούσεις, γι' αυτό χρειάζεται προσοχή. Στο τέλος του δρόμου σάς περιμένει ένα επικίνδυνο σημείο. Αν πάτε αριστερά, θα βρεθείτε σε ένα αδιέξοδο, το οποίο θα σας επιτρέψει να φέρετε τη σανίδα σας δεξιά και γρήγορα να γυρίσετε στην επόμενη ευθεία.
Οταν φτάσετε στο τούνελ, η ταχύτητά σας θα μειωθεί αρκετά γιατί ο δρόμος γίνεται λασπώδης. Αυτό είναι και το κύριο σημείο προσπέρασης στην πίστα καθώς εξαιτίας του στενού τούνελ οι άλλοι boarders συντρίβονται. Εάν δεν σταματάτε να στρίβετε τη σανίδα σας για να περάσετε τις γωνίες, θα έχετε μια εύκολη διαδρομή μέχρι τη γραμμή τερματισμού.

Course 2: Sunset Downhill

Μήκος: 2.959 μέτρα
Μέγιστη κλίση: 32,2 μοίρες
Μέση κλίση: 23,1 μοίρες
Απαιτούμενοι Πόντοι Διάκρισης: 3

Αυτή η πίστα είναι αρκετά γρήγορη αλλά έχει τον πρόσθετο κίνδυνο μερικών θανατηφόρων επικίνδυνων σημείων. Λόγω του μεγάλου μήκους



cheats

ΤΙΠΟΤΑ ΔΕΝ ΜΕΝΕΙ ΚΡΥΦΟ

Alien Nation
Για να παίξετε ως Gray (alien) πρέπει να σημειώσετε σκορ άνω του 40 halfpipe.

Snowman
Για να προσθέσετε τον Snowman στη λίστα των χαρακτήρων σας, θα πρέπει να πραγματοποιήσετε με επιτυχία και τις 100 κινήσεις στο Master mode.

Get The Boss
Για να παίξετε ως Boss, θα πρέπει να έρθετε πρώτος στο πρωτάθλημα σε mirror mode. Θα μπορείτε να διαλέξετε στο Freestyle Mode.

Mirrored Tracks
Για να παίξετε τις πίστες σε mirror mode, θα πρέπει να έρθετε πρώτος στο Competition Mode.

Μυστική πίστα
Για να παίξετε τη δέκατη πίστα, Dive Into The Cave, θα πρέπει να κάνετε 100 κολπάκια στα Big Air ή Master modes.

Freestyle SP Board
Ολοκληρώστε το Freestyle mode στην πρώτη θέση για την Trick category σε τουλάχιστον πέντε διαδρομές.

All-Around SP Board
Ολοκληρώστε το Freestyle mode στην πρώτη θέση για την Total category σε τουλάχιστον πέντε διαδρομές.
Σημείωση: Η σανίδα δεν είναι διαθέσιμη στα Competition και Halfpipe modes.

Alpine SP Board Ολοκληρώστε το Freestyle mode στην πρώτη θέση για την Time category σε τουλάχιστον πέντε διαδρομές.
Σημείωση: Η σανίδα δεν είναι διαθέσιμη στα Competition και Halfpipe modes.

Δυσκολότερο παιχνίδι
Ελάτε πρώτος στο Miror mode πρωτάθλημα για να κάνετε δυσκολότερο όλο το παιχνίδι.

Εξαλλα ντυσίματα
Μαρκάρετε το Big Air option στο κυρίως menu και πατήστε ↓, R1, ↑, R1, ↓, R2, ↑, R2, ↑,↑, R1, ↓, ↓, R2 . Η Cindy θα φορά ένα "καυτό" δερμάτινο σύνολο(!), ενώ η Irin μια σχολική φόρμα (εκτός από το Competition mode). Μπορείτε να τροποποιήσετε πατώντας ✖ και μετακινώντας →,ή ←,.





ΠΕΤΩΝΤΑΣ...

ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΤΡΕΙΣ "BIG AIR" ΡΑΜΠΕΣ ΠΟΥ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΟΥΝΤΑΙ ΓΙΑ ΝΑ ΣΑΣ ΔΩΣΟΥΝ ΕΝΑ ΠΛΕΟΝΕΚΤΗΜΑ ΧΡΟΝΟΥ ΣΤΟ COMPETITION MODE. ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΔΙΑΦΟΡΟΙ ΤΡΟΠΟΙ ΓΙΑ ΝΑ ΠΑΡΕΤΕ ΤΟΥΣ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟΥΣ ΒΑΘΜΟΥΣ ΣΕ ΚΑΘΕ ΑΛΜΑ ΣΑΣ.

Stadium Kicker



ΜΗΚΟΣ: 100 ΜΕΤΡΑ
ΜΕΓΙΣΤΗ ΚΛΙΣΗ: 20 ΜΟΙΡΕΣ
ΜΙΑ ΣΤΡΩΤΗ ΡΑΜΠΑ, Η STADIUM KICKER, ΣΑΣ ΥΨΩΝΕΙ ΣΥΝΤΟΜΑ ΣΤΟ ΣΗΜΕΙΟ ΑΛΜΑΤΟΣ, ΓΙ' ΑΥΤΟ ΕΧΕΤΕ ΤΑ ΜΑΤΙΑ ΣΑΣ ΔΕΚΑΤΕΣΣΕΡΑ ΓΙΑ ΝΑ ΒΓΑΛΕΤΕ ΜΙΑ COMBO ΚΙΝΗΣΗ. ΚΑΝΕΤΕ ΜΟΝΟ BACKFLIPS Η MISTIES, ΑΝ ΕΧΕΤΕ ΔΙΑΛΕΞΕΙ ΕΝΑΝ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ ΚΑΛΟ ΣΤΑ ΑΚΡΟΒΑΤΙΚΑ Η ΜΙΑ ΠΟΛΥ ΕΥΕΛΙΚΤΗ ΣΑΝΙΔΑ, ΑΚΟΜΑ ΟΜΩΣ ΚΑΙ ΑΥΤΑ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΔΥΣΚΟΛΕΨΟΥΝ. ΓΙ' ΑΥΤΟ ΕΙΝΑΙ ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΝΑ ΠΑΡΑΜΕΙΝΕΤΕ ΠΙΣΤΟΙ ΣΤΙΣ ΒΑΣΙΚΕΣ ΠΕΡΙΣΤΡΟΦΕΣ.

Ice Fang



ΜΗΚΟΣ: 200 ΜΕΤΡΑ
ΜΕΓΙΣΤΗ ΚΛΙΣΗ: 37 ΜΟΙΡΕΣ
Η ΑΡΙΣΤΕΡΗ ΠΛΕΥΡΑ ΤΗΣ ICE FANG ΕΙΝΑΙ ΠΙΟ ΑΠΟΤΟΜΗ ΑΠΟ ΤΗ ΔΕΞΙΑ, ΓΙ' ΑΥΤΟ ΑΝ ΣΚΟΠΕΥΕΤΕ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ ΕΝΑ ΚΑΛΟ ΕΝΑΕΡΙΟ ΚΟΛΠΑΚΙ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΦΕΡΕΤΕ ΤΗ ΣΑΝΙΔΑ ΣΑΣ ΣΕ ΑΥΤΗΝ ΤΗΝ ΠΛΕΥΡΑ ΤΗΣ ΡΑΜΠΑΣ. ΕΧΕΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ ΠΕΡΙΘΩΡΙΑ ΝΑ ΑΝΑΠΤΥΞΕΤΕ ΤΑΧΥΤΗΤΑ ΣΕ ΑΥΤΗ ΤΗ ΡΑΜΠΑ ΚΑΘΩΣ ΕΧΕΙ ΤΟ ΔΙΠΛΑΣΙΟ ΜΗΚΟΣ ΑΠΟ ΤΗ STADIUM KICKER, ΔΙΝΟΝΤΑΣ ΣΑΣ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟ ΥΨΟΣ ΓΙΑ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ ΜΕΡΙΚΑ ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΑ ΣΤΡΙΦΟΓΥΡΙΣΜΑΤΑ.

Titans Toe



ΜΗΚΟΣ: 150 ΜΕΤΡΑ
ΜΕΓΙΣΤΗ ΚΛΙΣΗ: 48 ΜΟΙΡΕΣ
LET'S ROCK! Η TITANS TOE ΕΧΕΙ ΜΙΑ ΜΕΓΑΛΗ ΚΛΙΣΗ ΣΤΟ ΤΕΛΟΣ ΤΗΣ, ΓΙ' ΑΥΤΟ ΕΙΝΑΙ ΒΑΣΙΚΟ ΝΑ ΕΧΕΤΕ ΑΝΑΠΤΥΞΕΙ ΜΕΓΑΛΗ ΤΑΧΥΤΗΤΑ ΠΡΟΤΟΥ ΦΤΑΣΕΤΕ. ΣΤΗΝ ΑΡΧΗ ΤΗΣ ΡΑΜΠΑΣ ΣΤΡΙΨΤΕ ΤΗ ΣΑΝΙΔΑ ΣΑΣ ΠΡΟΣ ΤΑ ΔΕΞΙΑ ΩΣΤΕ ΝΑ ΕΙΣΤΕ ΣΕ ΤΕΤΟΙΟ ΣΗΜΕΙΟ ΩΣΤΕ ΝΑ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΖΕΤΕ ΤΗΝ ΚΟΡΥΦΗ ΤΗΣ ΡΑΜΠΑΣ. ΕΤΣΙ, ΘΑ ΒΡΕΘΕΙΤΕ ΟΣΟ ΤΟ ΔΥΝΑΤΟΝ ΨΗΛΟΤΕΡΑ ΣΤΟΝ ΑΕΡΑ ΓΙΑ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ ΤΑ ΚΟΛΠΑΚΙΑ ΠΟΥ ΘΕΛΕΤΕ.

της οι αντίπαλοί σας θα είναι διασπαρμένοι στην πίστα, οπότε με λίγη προσοχή θα καταφέρετε να αποφύγετε τις πολλές συγκρούσεις. Οταν φτάσετε το πρώτο checkpoint, θα μπείτε σε ένα επικίνδυνο τμήμα της διαδρομής, το οποίο θα περιέχει κομμένη ξυλεία. Χρησιμοποιήστε το πλήκτρο άλματος, όπου χρειάζεται, για να πηδήσετε πάνω από τα δέντρα. Αν συναντήσετε στην πορεία δύο κορμούς -τον ένα πάνω στο άλλον-, χρησιμοποιήστε τους ως ράμπα για ένα εναέριο κολπάκι. Τα πράγματα δυσκολεύουν εδώ καθώς οι διοργανωτές ξέχασαν να στήσουν μπάρες ασφαλείας. Μείνετε στην εσωτερική πλευρά του δρόμου, αλλά κρατηθείτε μακριά από τους τοίχους. Αν τους χτυπήσετε, θα βρεθείτε με συνοπτικές διαδικασίες στον γκρεμό.





Λίγο πριν από το τέλος θα συναντήσετε ένα κομμάτι διαδρομής με πάγο που θα σας αυξήσει την ταχύτητα. Δυστυχώς υπάρχουν μερικές σχεδόν αόρατες στροφές, γι' αυτό κρατηθείτε στη μέση της διαδρομής για να μπορέσετε να αντιδράσετε γρήγορα.

Course 3: Bear in the Forest

Μήκος: 3.120 μέτρα
Μέγιστη Κλίση: 49,6 μοίρες
Μέση Κλίση: 29,4 μοίρες
Απαιτούμενοι Πόντοι Διάκρισης: 6

Η απόφαση να χτιστεί μια snowboarding πίστα στη μέση ενός δάσους δεν είναι και η εξυπνότερη ιδέα στον πλανήτη. Για να περάσετε μέσα από τα δέντρα ανέπαφος, θα χρειαστεί να θυσιάσετε την ταχύτητα στο βωμό της ευελιξίας. Στη μια πλευρά



του δρόμου υπάρχει ένα φαράγγι και στην άλλη πολλά δέντρα. Πάρτε το μεσαίο μονοπάτι για να αποφύγετε και τα δύο και ετοιμαστείτε να πετάξετε πάνω από την επόμενη ράμπα. Οταν θα έχετε περάσει αλώβητος το πρώτο κομμάτι με τα πολλά δέντρα, θα δείτε ένα ξύλινο σπίτι στη δεξιά πλευρά του γκρεμού. Οσο πιο σύντομα το δείτε, αρχίστε να μειώνετε την ταχύτητα: Ο δρόμος μπροστά στρίβει απότομα και, αν δεν μειώσετε ταχύτητα, με τη φόρα που έχετε θα πέσετε στον γκρεμό.
Κάθε φορά που πλησιάζετε τμήμα της διαδρομής γεμάτο με δέντρα, χρησιμοποιήστε την inside view ώστε να βλέπετε μακρύτερα μπροστά. Ετσι, θα μπορέσετε να σχεδιάσετε τη διαδρομή σας στην πίστα μέσα από τα δέντρα.

Course 4: RailRoad

Μήκος: 2.770 μέτρα
Μέγιστη Κλίση: 34 μοίρες
Μέση Κλίση: 23,5 μοίρες
Απαιτούμενοι Πόντοι Διάκρισης: 11



Διαλέξτε μια γρήγορη σανίδα και ετοιμαστείτε για δράση. Με διαφορά η ταχύτερη διαδρομή στο παιχνίδι, το RailRoad έχει λίγες δύσκολες στροφές κι έτσι μπορείτε να διατηρήσετε υψηλή ταχύτητα στον αγώνα. Αν μπορείτε, φέρτε τη σανίδα σας σε κατάλληλη θέση ώστε να περάσετε σε αυτό το σωλήνα. Μπορεί να μη σας βοηθήσει να κερδίσετε τον αγώνα, αλλά θα εντυπωσιάσετε όταν κάνετε κάποιο εναέριο κολπάκι στο τέλος του.
Στη μέση της διαδρομής υπάρχουν μερικές παγωμένες στροφές. Η ταχύτητά σας αυξάνεται αρκετά όταν είστε στον πάγο, γι' αυτό θυμηθείτε να στρίβετε απότομα για να μειώσετε την ταχύτητα της σανίδας σας. Αυτό θα σας βοηθήσει να περάσετε το συγκεκριμένο σημείο χωρίς δυσάρεστες επιπτώσεις. Καθώς μπαίνετε στο τελευταίο κομμάτι της διαδρομής υπάρχουν μερικά άλματα στον πάγο. Διατηρήστε την ταχύτητά σας εδώ καθώς παραμονεύουν θανατηφόρες πτώσεις. Η αριστερή πλευρά της τελικής ράμπας οδηγεί σε έναν γκρεμό, γι' αυτό, όταν φτάσετε σε αυτήν, μείνετε καλύτερα στη μέση.

Course 5: Take it easy

Μήκος: 1.674 μέτρα
Μέγιστη Κλίση: 34,9 μοίρες
Μέση Κλίση: 22,6 μοίρες
Απαιτούμενοι Πόντοι Διάκρισης: 16

Αυτή η διαδρομή είναι τόσο μικρή, ώστε δεν θα έχετε αρκετό χρόνο για να προλάβετε τους άλλους boarders, γι' αυτό πάρτε καλή θέση στην εκκίνηση. Η πίστα είναι γρήγορη αλλά θα χρειαστείτε μια freestyle σανίδα για να μειώνετε ταχύτητα και να παίρνετε πιο κλειστά τις στροφές. Μόλις περάσετε τον γκρεμό, θα κατευθυνθείτε σε ένα στενό φαράγγι. Οι πλευρές του περάσματος είναι πολύ στενές για να



προσπεράσετε κάποιον, γι' αυτό μην προσπαθήσετε άδικα. Ο καλύτερος τρόπος για να τα βγάλετε πέρα είναι να κλίνετε μπροστά για να μειώσετε ταχύτητα και να στρίψετε απότομα την τελευταία στιγμή.
Προτού φτάσετε στο τούνελ, θα πλησιάσετε σε μια περιοχή που περιβάλλεται από δέντρα στα αριστερά. Αν είστε γενναίος ή αισθάνεστε τυχερός, κατευθυνθείτε προς αυτά και πατήστε το πλήκτρο άλματος: Θα βρεθείτε στην άκρη ενός γκρεμού, όπου, αν αφήσετε το πλήκτρο άλματος και πηδήξετε το κενό, θα γλιτώσετε μερικά πολύτιμα δευτερόλεπτα.
Φτάνοντας στο τούνελ προετοιμαστείτε για άλμα στο τέλος. Προσπαθήστε να μείνετε στη μέση της ράμπας καθώς θα προσγειώνεστε ανάμεσα σε πολλά δέντρα. Δεν χρειάζεται να αλλάξετε την εξωτερική κάμερα (outside view) καθώς είστε στο τέλος του αγώνα.

Course 6: Pipeline Canyon

Μήκος: 3.841 μέτρα
Μέγιστη Κλίση: 41,3 μοίρες
Μέση Κλίση: 30,8 μοίρες
Απαιτούμενοι πόντοι διάκρισης: 23



Ετοιμαστείτε να δεχτείτε μερικά χτυπήματα και να αποκτήσετε μερικά γδαρσίματα σε αυτήν τη διαβολική πίστα. Το Pipeline Canyon είναι μία από τις δυσκολότερες διαδρομές του αγώνα και θα χρειαστείτε πολύ καλά αντανακλαστικά για να τερματίσετε κοντά στην πρώτη θέση.
Στα μέσα της διαδρομής θα φτάσετε σε έναν γκρεμό με έναν σωλήνα να προεξέχει. Αν μπορέσετε να ανεβείτε και να μείνετε σε αυτόν, θα μπορέσετε να παρακάμψετε ένα μεγάλο κομμάτι της διαδρομής και να κερδίσετε μερικές θέσεις.
Καθώς φτάνετε υποχρεωτικά στην κορυφή του γκρεμού, θα αντιμετωπίσετε τον πρόσθετο κίνδυνο των σωλήνων για εμπόδια. Μπορείτε να ρισκάρετε και να μείνετε κοντά στην άκρη του γκρεμού για να τους αποφύγετε ή μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το πλήκτρο άλματος για να τους περάσετε ως επαγγελματίας.
Οταν φτάσετε στην τελική ευθεία, κολλήστε στο χιόνι για να αποκτήσετε ώθηση για τη γραμμή τερματισμού. Αν παγιδευτείτε στην πλευρά με τη λάσπη, πηδήξτε την μπάρα για να ξεμπερδεύετε.

Course 7: Freezing Point

Μήκος: 3.764 μέτρα
Μέγιστη Κλίση: 49,8 μοίρες
Μέση Κλίση: 40,1 μοίρες
Απαιτούμενοι Πόντοι Διάκρισης: 30



Πολύ πάγος, στροφές 90 μοιρών και επικίνδυνους γκρεμούς θα αντιμετωπίσετε σε αυτήν τη διαδρομή. Ο μόνος τρόπος για να μείνετε όρθιοι είναι να διαλέξετε μια αργή και ευέλικτη σανίδα. Σχεδόν αμέσως χτυπάτε σε βράχους. Η στροφή τούς κρύβει μέχρι να πλησιάσετε, έτσι πιθανότατα δεν θα έχετε το χρόνο να τους αποφύγετε. Χρησιμοποιήστε το πλήκτρο άλματος για να περάσετε τους βράχους και να κάνετε μερικά ακροβατικά για να αποδείξετε τις ικανότητές σας.
Τοποθετηθείτε με ακρίβεια για τη γέφυρα, αλλιώς θα χάσετε πολύτιμο χρόνο άμα πέσετε στο έδαφος. Ο φράχτης ασφαλείας υπάρχει μόνο για διακόσμηση, γι' αυτό μη βασιστείτε σε αυτόν για να σας κρατήσει στην πίστα.
Μόλις νομίζετε ότι φτάσατε στο τέρμα, στο τελικό checkpoint δοκιμάζονται ξανά οι ικανότητές σας στο χιόνι. Για να περάσετε το χάσμα στο έδαφος, θα πρέπει να αφήσετε το πλήκτρο άλματος με απόκλιση ελάχιστων εκατοστών από την άκρη του, ώστε να καλύψετε εναέρια την απόσταση.

Course 8: Winding River

Μήκος: 2.950 μέτρα
Μέγιστη Κλίση: 34,7 μοίρες



Μέση Κλίση: 29,6 μοίρες
Απαιτούμενοι Πόντοι Διάκρισης: 40
Αυτή η φοβερά δύσκολη πίστα αποτελείται κυρίως από θανάσιμα άλματα. Εξοπλίστε τον εαυτό σας με μια μέσης ταχύτητας σανίδα, ώστε να μπορείτε να κάνετε μερικά εναέρια κολπάκια και να παίρνετε καλά τις στροφές.
Η πρώτη στροφή είναι σκέτος εφιάλτης. Δεν είναι μόνο η γωνία της στροφής που την κάνει τόσο δύσκολη αλλά και το γεγονός ότι μερικοί από την Οργάνωση Προστασία της Γης έχουν φυτέψει δέντρα εκεί! Ο καλύτερος τρόπος για να τα βγάλετε πέρα είναι να πάρετε τη στροφή εντελώς κλειστά εσωτερικά. Για να το πετύχετε, θα πρέπει να αρχίσετε να στρίβετε από πριν.
Μετά το τρίτο checkpoint υπάρχει ένας μεγάλος γκρεμός. Περιμένετε μέχρι να φτάσετε όσο γίνεται πιο κοντά στην άκρη προτού πηδήσετε. Εχετε υπόψη ότι θα χρειαστεί να έχετε πλήρη ταχύτητα για να τον ξεπεράσετε.
Αφού περάσετε το τελευταίο δάσος, θα φτάσετε σε μια εντελώς απότομη ράμπα. Μπορεί να σας δελεάζει για κάνα φοβερό ακροβατικό, αλλά μην το κάνετε. Αν δεν μπορέσετε να διατηρήσετε την ταχύτητά σας, δεν θα έχετε αρκετή ορμή για να φτάσετε στην κορυφή της και θα καταλήξετε πέφτοντας ανάποδα κάτω στη χαράδρα.

Course 9: Snow Ruins

Μήκος: 2.633
Μέγιστη Κλίση: 62,7
Μέση Κλίση: 46,2
Απαιτούμενοι Πόντοι Διάκρισης: 48
Πολλά επικίνδυνα σημεία σάς περιμένουν σε αυτή την αρχαία (!) snowboarding πίστα. Διαλέξτε μια freestyle σανίδα ώστε να μπορείτε να παίρνετε τις στροφές και να μην πηγαίνετε με υπερβολική ταχύτητα. Οι στροφές έρχονται πολύ γρήγορα, παραμονεύουν δε περισσότερα από ένα θανατηφόρα πεσίματα σε μερικές από αυτές, γι' αυτό μη διστάζετε να μειώνετε ταχύτητα.
Πάρτε τον αριστερό δρόμο όταν δείτε το βράχο



στη μέση της πίστας, καθώς είναι γρηγορότερος και με λιγότερες στροφές από τον δεξιά. Οταν φτάσετε στο δεύτερο βράχο, όμως, είναι καλύτερα να ακολουθήσετε τον πιο αργό δεξιά δρόμο καθώς υπάρχουν λιγότερες πιθανότητες να πέσετε.
Κοντά στον ερειπωμένο ναό υπάρχει μια παράκαμψη. Κινηθείτε στα αριστερά μόλις δείτε τη ράμπα και μειώστε ταχύτητα. Καθώς πλησιάζετε το ναό, θα δείτε δύο κενά στη λιθοδομή. Εκεί κατευθύνετε τη σανίδα σας για να μπείτε μέσα στην παράκαμψη. Η παράκαμψη μπορεί να σας γλιτώσει αρκετό χρόνο, ωστόσο το να μπείτε μέσα δεν είναι εύκολη υπόθεση. Οι σπηλιές στις οποίες θα ταξιδέψετε είναι γεμάτες από σχηματισμούς κρυστάλλων, γι' αυτό κρατηθείτε στις άκρες. Λίγο προτού γυρίσετε στον κυρίως δρόμο, θα πρέπει να οδηγήσετε τη σανίδα σας κάτω, σε μια μακρινή πλαγιά δίπλα σε μια χαράδρα. Μη στρίβετε απότομα γιατί με τη φόρα που έχετε θα πέσετε.



Εξοικονομήστε πολύτιμο χρόνο κατευθύνοντας τη σανίδα σας σε ένα από τα κενά στο ναό.

Course 10: Dive into the Cave

Μήκος: 1.295 μέτρα
Μέγιστη Κλίση: 34,7 μοίρες
Μέση Κλίση: 29,6 μοίρες
Απαιτούμενοι Βαθμοί Διάκρισης: Μυστική διαδρομή
Εχετε πρόσβαση σε αυτήν την πίστα μόλις συμπληρώσετε 100 κόλπα στο Big Air/Master mode. Μα την πίστη μου, αυτή είναι η φοβερότερη πίστα σε όλο το παιχνίδι.
Η σπηλιά είναι τόσο σκοτεινή που μόλις μπορείτε να διακρίνετε το δρόμο μπροστά, ενώ υπάρχουν μυτερά βράχια γύρω από κάθε γωνία. Η πίστα είναι σύντομη και γρήγορη, αλλά ακόμα και αυτό



δεν μειώνει καθόλου τη βαρβαρότητα των θανατηφόρων πέτρινων γεφυρών ή το γεγονός ότι εμφανίζονται από το πουθενά στροφές 90 μοιρών, γι' αυτό μείνετε σε ετοιμότητα.
Οταν έχετε μια επιλογή των δρόμων, διαλέγετε πάντα το δεξί μονοπάτι καθώς το αριστερό έχει μια αφθονία από θανατηφόρες πτώσεις που είναι εύκολο να συμβούν στο σκοτάδι.
Οι σπηλιές που βρίσκονται στα δεξιά έχουν ορισμένα επικίνδυνα εμπόδια που όμως συνήθως βρίσκονται στη μέση της σπηλιάς. Απλώς μείνετε κοντά σε κάποιον από τους τοίχους και δεν θα έχετε πρόβλημα.
Στην τελική ευθεία μπορείτε να κάνετε μερικά καταπληκτικά ακροβατικά για να τελειώσετε. Μείνετε στη μέση της ράμπας καθώς πηδάτε, γιατί θα ρεζιλευτείτε αν συντριβείτε στις μπάρες μπροστά σε όλον αυτόν τον κόσμο.



Οι σπηλιές κρυστάλλων είναι γεμάτες με κινδύνους και κοφτερές πέτρες σε κάθε γωνιά.



Πάντα να διαλέγετε τη δεξιά διακλάδωση στις διασταυρώσεις, για να αποφεύγετε τα θανατηφόρα πεσίματα στο αριστερό μονοπάτι.



Προσέξτε για κολόνες από βράχους μπροστά, εκτός και αν σας αρέσουν οι λιωμένοι snowboarders.



Αυτή η μεγάλη ράμπα είναι μια σπουδαία ευκαιρία για να κάνετε ένα καταπληκτικό κολπάκι.

SWEET SIXTEEN

Δεν πρέπει να ξεχνάμε ότι πολλοί μένουν πιστοί στην παλιά γενιά. Για τους υπόλοιπους, remember...

COOL SPOT
MEGA DRIVE

Οι φίλοι του Cool Spot βρίσκονται φυλακισμένοι σε κλουβιά. Αυτός δεν μπορεί να τους ελευθερώσει χωρίς Cool βολές, όμως ο μόνος τρόπος για να τις αποκτήσει είναι παίρνοντας Cool πόντους. Προσέξτε για τους Uncool χαρακτήρες (ναι, αυτοί δεν είναι Cool, είναι ξενέρωτοι)! Γενικά, μιλάμε για ένα παιχνίδι που είναι τίγκα στο "cool". Υστερα από τη σύντομη αναδρομή σε αυτή την "απάτη" που το παιχνίδι αποκαλεί υπόθεση, ας περάσουμε στα τεχνικά χαρακτηριστικά του. Στην ουσία όχι μόνο άσχημα δεν είναι, αλλά αντίθετα μπορούμε να ισχυριστούμε πως είναι από τα καλύτερα που έχουμε συναντήσει στο MD.



Η κατασκευή κάθε πίστας έχει γίνει με μεγάλη φαντασία κι ευρηματικότητα και σε πολλά σημεία θυμίζει ταινία κινούμενων σχεδίων.
Η φαντασία όμως δεν αρκεί, και το ίδιο σκέφτηκαν οι προγραμματιστές. Ετσι, ο σχεδιασμός κάθε χαρακτήρα είναι πολύ προσεγμένος, ενώ το ίδιο ισχύει για τα backgrounds. Ολα αυτά πλαισιώνονται από ζωηρά χρώματα και ωραίο animation. Οι εχθροί που θα συναντήσετε είναι αρκετά αστείοι και ανάμεσα στα άλλα περιλαμβάνουν αρκετά μέλη του ζωικού βασιλείου: Καβούρια, μέλισσες, αράχνες, σκουλήκια, ποντίκια, βατράχια κ.ά. εμφανίζονται συνεχώς μπροστά σας, με σκοπό απλά να σας εκνευρίσουν.
Η δυσκολία του παιχνιδιού όντως δεν είναι πολύ μεγάλη. Σίγουρα δεν θα τους νικήσετε όλους με τη μία, αλλά έπειτα από μερική εξάσκηση τα πράγματα θα γίνουν αρκετά ευκολότερα. Το gameplay σε γενικές γραμμές είναι το συνηθισμένο.
Λίγο τρέξιμο, τα συνηθισμένα άλματα, και κάθε λίγο και λιγάκι ας σκοτώσουμε και κανέναν εχθρό. Αλλο ένα τυπικό, καλό platform, που σίγουρα θα ικανοποιήσει όλους τους λάτρεις του είδους (αν δεν τους αποθαρρύνει η έμμονη και εκνευριστική επανάληψη του "Cool").

ΓΕΝΙΚΑ 82

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE
MEGA DRIVE

Η τελευταία ταινία του πασίγνωστου Indiana Jones. Ασφαλώς θυμάστε τι γράφουμε σε τέτοιες περιπτώσεις, αλλά θα σας το υπενθυμίσω για άλλη μία φορά: Ποτέ το παιχνίδι δεν θα έχει την επιτυχία της ταινίας! Ωστόσο δεν το αναφέρουμε για να θάψουμε το παιχνίδι, αλλά για να επαινέσουμε την περίφημη ταινία.
Το παιχνίδι από μόνο του δεν είναι τόσο άσχημο, ας πάρουμε όμως τα πράγματα από την αρχή: Η υπόθεση είναι η γνωστή, και μη μου πείτε πως δεν την έχετε δει τουλάχιστον δύο φορές. Ο Indiana Jones προσπαθεί να βρει το Αγιο Δισκοπότηρο του Χριστού πριν από τους Ναζί, οι οποίοι θέλουν να το χρησιμοποιήσουν για τους σκοτεινούς σκοπούς τους. Ετσι αρχίζει ένα ατέλειωτο κυνηγητό, όπου εσείς έχετε το ρόλο του πρωταγωνιστή.



Για να μην "πολυλογούμε", πρόκειται για άλλο ένα platform. Τόσο τα γραφικά όσο και ο ήχος προσφέρουν μέτριες προοπτικές στο παιχνίδι. Το σχετικά λιτό και συνηθισμένο gameplay, όμως, του δίνει το τελειωτικό χτύπημα. Εντάξει, υπάρχουν ορισμένα θετικά στοιχεία που το ανεβάζουν, κατά τα άλλα όμως δεν καταφέρνουν να το σώσουν. Για αυτό ακριβώς το λόγο σάς συμβουλεύουμε να το αποφύγετε, αν έχετε άλλες επιλογές.
Αν πάλι είστε πωρωμένοι με τον Indy (γιατί, πώς να το κάνουμε, ο άνθρωπος έχει γράψει ιστορία), δείτε το.

ΓΕΝΙΚΑ 60

PRINCE OF PERSIA
SNES

Ενα παλιός αλλά πάρα καλός τίτλος για το SNES. Το παιχνίδι διαδραματίζεται στην αρχαία Περσία. Κάποια μέρα ο Σουλτάνος φεύγει για μια αποστολή και αναθέτει προσωρινά την εξουσία στο μεγάλο βεζίρη Jaffar (καμιά σχέση με το "Aladdin", αν και παρατηρούμε κοινές φιλοδοξίες). Ομως ο Jaffar σκοπεύει να εξολοθρεύσει το Σουλτάνο και να παντρευτεί την πριγκίπισσα, για να μπορέσει να αποκτήσει τη δύναμη που ονειρεύτηκε. Ετσι λοιπόν, απάγει την πριγκίπισσα και φυλακίζει τον αγαπημένο της (εσείς είστε αυτός). Σαν να μην έφθαναν όλα αυτά, της δίνει διορία μόλις δύο ώρες, προκειμένου να αποφασίσει αν θα τον παντρευτεί ή αν θα προτιμήσει το θάνατο. Ακριβώς τον ίδιο χρόνο έχετε κι εσείς για να οδηγήσετε τον ήρωα στην αγαπημένη του, μετά την απόδρασή του. Δεν θα είναι καθόλου εύκολη υπόθεση το να τα καταφέρετε, καθώς στο δρόμο σας θα συναντήσετε αμέτρητες παγίδες και εχθρούς.
Ασφαλώς, μπροστά σε όλα αυτά δεν στέκεστε ανυπεράσπιστος: Μαζί σας έχετε το πιστό σας ρουκετοβόλο... Ναι, βρε, σίγουρα δεν με πιστέψατε: Το μόνο που έχετε είναι ένα ελεεινό σπαθί (δεν έδιναν ένα νεροπίστολο καλύτερα;)! Τέλος πάντων, καλώς ή κακώς δεν θα χρειαστεί να χρησιμοποιήσετε και πολύ το σπαθί σας. Αυτό συμβαίνει γιατί κερδίζετε αν σώσετε την πριγκίπισσα σε λιγότερο από δύο ώρες και όχι αν σκοτώσετε όλους τους φρουρούς.
Για αυτό το λόγο, είναι σκόπιμο να τους



αποφεύγετε όσο μπορείτε. Ωστόσο οι φρουροί δεν είναι το μόνο εμπόδιο που θα συναντήσετε. Οι πολυάριθμες παγίδες, που είναι σκορπισμένες σε κάθε σημείο, υπόσχονται να σας στείλουν πολλές φορές στην αρχή κάθε πίστας. Ο κεντρικός χαρακτήρας είναι αρκετά προσεγμένος τόσο στην εμφάνιση όσο και στην κίνησή του. Το δε περιβάλλον του τίτλου δεν υστερεί, έχοντας να επιδείξει λεπτομερή σκηνικά και ζωηρά χρώματα. Αρκετά καλός είναι ο ήχος του παιχνιδιού. Ομως το κορυφαίο χαρακτηριστικό του Prince of Persia είναι το εξαίσιο gameplay. Το γεγονός ότι όλες οι κινήσεις σας θα πρέπει να είναι προσεγμένες, προκειμένου να αποφύγετε επιτυχώς όλες τις παγίδες, δεν σημαίνει ότι το κάνει βαρετό. Ισα ίσα που αυτός ο σχετικά αργός ρυθμός το καθιστά πιο ελκυστικό από άλλα, γρηγορότερα παιχνίδια του είδους.
Αν και παλιό, το Prince of Persia συνεχίζει να αποτελεί έναν πολύ καλό τίτλο για το SNES. Αν δεν το έχετε ήδη παίξει στο PC ή στην Amiga, αξίζει να το παίξετε στο SNES σας.

ΓΕΝΙΚΑ 85

SUPER PROBOTECTOR: ALIEN REBELS
SNES

Αλλος ένας κλασικός και πλέον αγαπημένος τίτλος για το SNES. Η υπόθεση είναι η γνωστή και μη εξαιρετέα: Το έτος 2636 οι εξωγήινοι, μετά μία χαμένη μάχη με τον Probotector, επανακτούν τη δύναμή τους και αρχίζουν μια μεγάλη εισβολή.
Υστερα από έξι μήνες, και ενώ η μάχη φαίνεται χαμένη για το ανθρώπινο γένος, εμφανίζονται δύο μαχητές ρομπότ, ο RD008 και ο RC011, που είναι οι ισχυρότεροι Probotectors στην ιστορία.
Ετσι αρχίζετε το παιχνίδι, που δυστυχώς αποτελείται από μόνο έξι επίπεδα. Αυτά χωρίζονται σε επίπεδα μετωπικής όψης και κάτοψης, ανάλογα με την οπτική γωνία από την οποία παρακολουθείτε τη δράση.
Ουσιαστικά δεν διαφέρουν μόνο ως προς την όψη αλλά και ως προς ό,τι πρέπει να κάνετε. Στα επίπεδα μετωπικής όψης πρέπει απλά να αποφύγετε τις επιθέσεις του εχθρού και να προχωρήσετε μέχρι το τέλος, για να εξοντώσετε τον αρχηγό. Στα επίπεδα κάτοψης, όπου μπορείτε να προσγειωθείτε οπουδήποτε θέλετε μέσα σε μια περιορισμένη περιοχή, σκοπός σας είναι να καταστρέψετε ορισμένους στόχους



και ύστερα να αντιμετωπίσετε τον αρχηγό. Το παιχνίδι, ως platform, διαθέτει αρκετά αξιοπρεπή γραφικά και ήχο. Τώρα που το σκέφτομαι, για16-μπιτο μηχάνημα μιλάμε, οπότε υποθέτω ότι τα προαναφερθέντα στοιχεία είναι κάτι περισσότερο από αξιοπρεπή - μάλλον πάρα πολύ καλά.
Οσο για το gameplay, αποτελεί παράδειγμα για τις μελλοντικές γενιές platform. Μιλάμε για καταιγιστική δράση, πολλά όπλα και αμέτρητους ανυποψίαστους εχθρούς.
Οι αρχηγοί κάθε πίστας είναι αηδιαστικοί και τρομακτικοί (ίσως και όχι) -σκέτα φρικιά, δηλαδή- και χρειάζονται πολλή προσπάθεια για να εξοντωθούν. Αν σας αρέσουν τα platforms, το Probotector αποτελεί ίσως την καλύτερη επιλογή. Αξίζει, έστω και αργά, να το δείτε.

ΓΕΝΙΚΑ 89

INTERNET CAFE

ΑΥΤΗ ΤΗ ΦΟΡΑ ΟΙ CYBER-ΑΝΑΖΗΤΗΣΕΙΣ ΜΑΣ ΚΑΤΕΥΘΥΝΘΗΚΑΝ ΠΡΟΣ ΤΑ SITES ΤΩΝ SILICON DREAMS, KOEI CORP., ASCII ENTERTAINMENT ΚΑΙ SQUARESOFT. ΟΙ ΣΥΓΚΕΚΡΙΜΕΝΕΣ ΕΤΑΙΡΙΕΣ ΕΙΝΑΙ ΥΠΕΥΘΥΝΕΣ ΓΙΑ ΜΕΡΙΚΑ ΑΠΟ ΤΑ ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΙΑ ΤΟ PLAYSTATION ΑΛΛΑ ΚΑΙ ΤΙΣ ΑΛΛΕΣ ΚΟΝΣΟΛΕΣ.



Silicon Dreams

http://www.sdstudio.com

Ο κύριος λόγος για να επισκεφθείτε αυτό το site είναι το World League Soccer 98. Πρόκειται ίσως για το καλύτερο football game σε όλες τις κονσόλες, μαζί βέβαια με το ISS 64. Κατά τ' άλλα το site είναι φτωχό σε περιεχόμενο και παρουσίαση, ενώ το μόνο ενδιαφέρον στοιχείο είναι οι εικόνες από το WLS 98 και το PC Demo. Επίσης θα βρείτε μία παρουσίαση του Chill, ενός καινούριου snowboarding game.

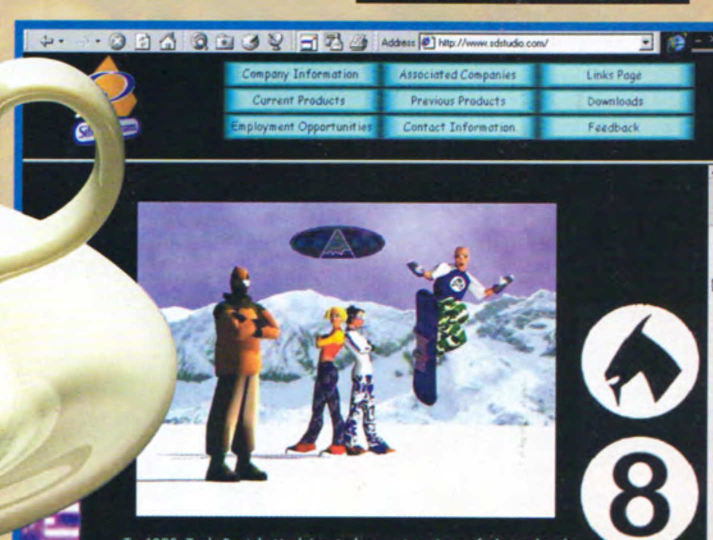
PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●○○○○○
ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ●●●●●○○○○○
ΠΡΩΤΟΤΥΠΙΑ ●●●●○○○○○○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ **45%**

Παρουσιάζει περιορισμένο ενδιαφέρον.





Koei Corp.

http://www.koeigames.com

Η Koei δεν είναι τόσο γνωστή στην Ευρώπη όσο στην Ιαπωνία. Τα παιχνίδια της είναι κυρίως adventures και RPGs, τα οποία είναι πολύ δημοφιλή στη Χώρα του Ανατέλλοντος Ηλίου. Στο site της θα βρείτε παρουσιάσεις όλων των τίτλων της.



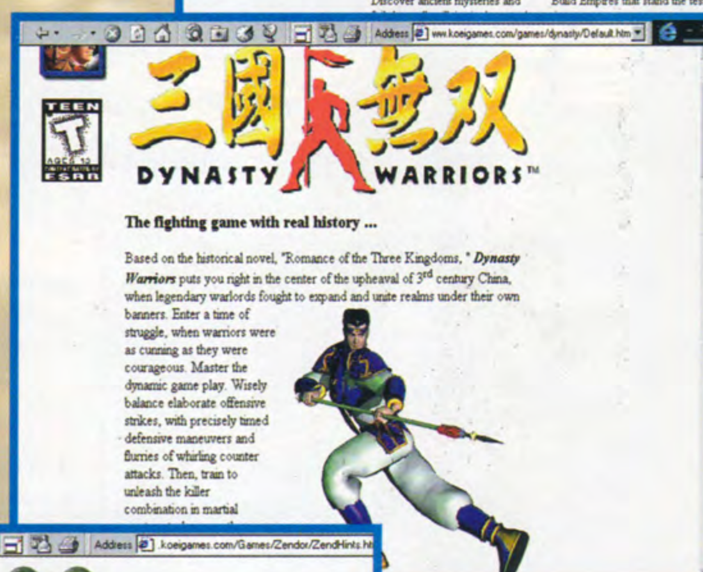
Dynasty Wars

Πρόκειται για ένα strategy RPG, όπου 13 θρυλικοί ήρωες συγκρούονται μεταξύ τους, και όποιος τη βγάλει καθαρή! Υπάρχουν πολλές εικόνες από το παιχνίδι για PlayStation.



Heir of Zendor

Αλλο ένα strategy game, που αυτή τη φορά απευθύνεται στο Saturn. Θα πρέπει να σώσετε το λαό σας και να οδηγήσετε τη Βασιλική Συμμαχία στη νίκη - μάλλον!



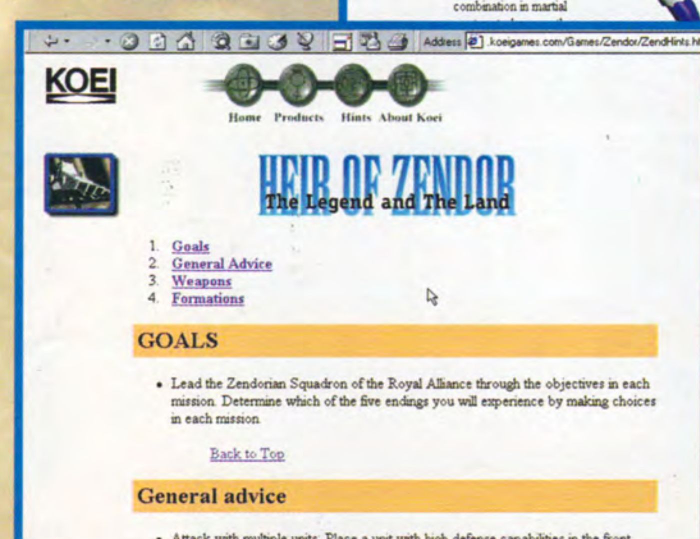
Romance of the Three Kingdoms IV

Πρόκειται για ένα multiplatform strategy game με αρκετά... πονηρά σημεία, στη μακρινή Κίνα. Ο,τι ξέρετε ξέρω!

Sid Meier's Civilization

Εχω επίσης τη χαρά να σας ενημερώσω ότι η Koei είναι υπεύθυνη για τη μεταφορά του Civilization στο SNES!

Αλλο ενδιαφέρον σημείο του site είναι τα hints, όπου θα βρείτε πολλά KB για όλα τα παιχνίδια της εταιρίας. Ενδεικτικά αναφέρω τα: Ark of Time, Brandish, Celtic Tales, Dynasty Warriors, Heir of Zendor, New Horizons, PTO II, Romance of the Three Kingdoms IV, Winning Post. Τα υπόλοιπα κομμάτια του site δεν παρουσιάζουν κάποιο ενδιαφέρον, όπως τίποτα ιδιαίτερο δεν παρουσιάζει και η "γραφική" παρουσίασή του. Αν σας ενδιαφέρουν τα συγκεκριμένα παιχνίδια, αξίζει να επισκεφθείτε το Internet site της Koei.



PIXEL Next Generation

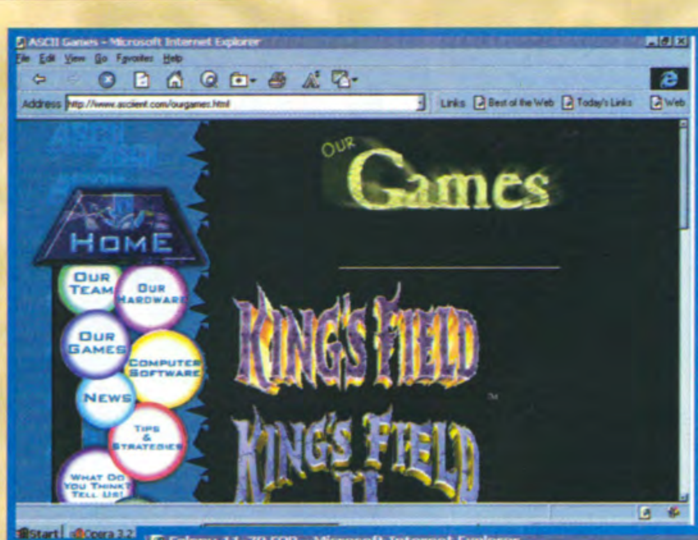
ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●○○○○

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ●●●●●○○○○○

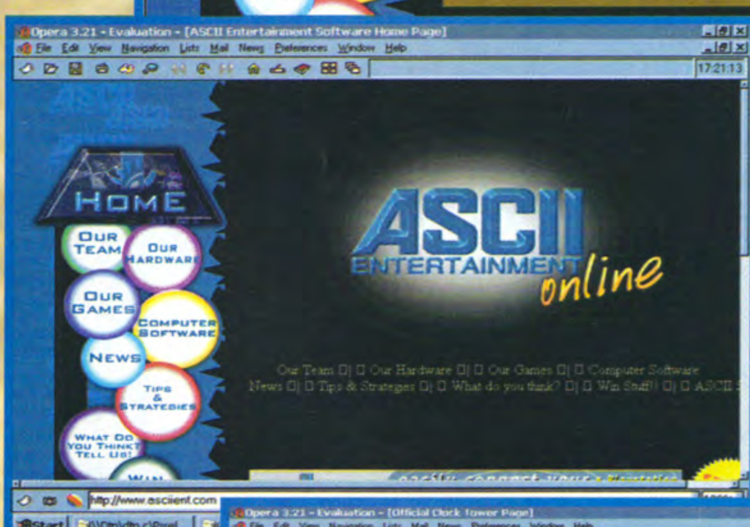
ΠΡΩΤΟΤΥΠΙΑ ●●●●●●○○○○

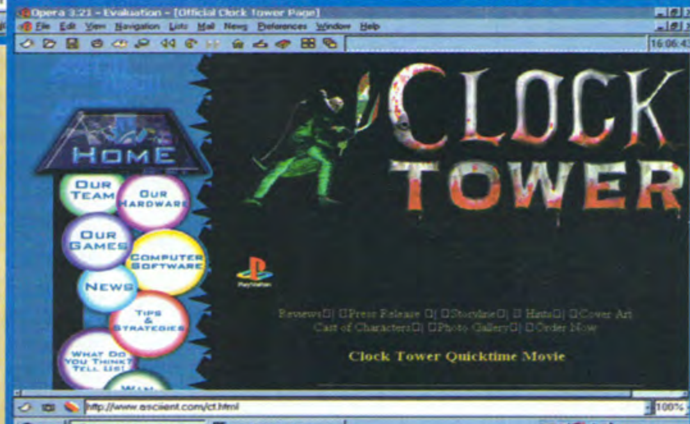
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ **60%**

Αξίζει για τους οδηγούς στρατηγικής του.









ASCII Entertainment

http://www.asciient.com

Η ASCII είναι πολύ γνωστή για τα hardware και software προϊόντα της για κονσόλες και ειδικά για το PlayStation. Πρόσφατα αγοράστηκε από τη Sega, όποτε βέβαια πολλά από τα προϊόντα της αναμένεται να κάνουν την εμφάνισή τους στο Katana. Υπάρχουν τρία κύρια κομμάτια στο site:

Hardware

Θα βρείτε πληροφορίες για όλα τα pads της εταιρίας για το PlayStation. Συγκεκριμένα υπάρχουν τα Ascii Pad, Enhanced Ascii Pad, Specialized Ascii Stick, Ascii Grip, Ascii Arcade Stick καθώς και το εντυπωσιακό Ascii Sphere 360o.

Software

Εδώ θα βρείτε πληροφορίες για όλα τα παιχνίδια της ASCII καθώς και εικόνες, reviews κ.λπ.

King's Field 1-2:
Πρόκειται για δύο πολύ καλά action adventure games για PlayStation.

Felony 11-79:
Αλλο ένα driving game με αρκετά ενδιαφέροντα στοιχεία...

Clock Tower:
Πολύ καλή περιπέτεια με τρομερά γραφικά.

Επίσης θα βρείτε πληροφορίες για δύο επερχόμενα παιχνίδια: το Aero Gauge για N64, ένα φουτουριστικό driving game, και το Master of Monsters για το PlayStation, που αποτελεί επανέκδοση ενός παλιού αλλά καλού beat'em up για SNES.

Online Store

Από αυτό μπορείτε να αγοράσετε όλα τα pads της εταιρίας, παιχνίδια καθώς και δύο αποκλειστικά προϊόντα: το Ascii AV Selector, για όσους τυχερούς από εσάς έχετε πολλές κονσόλες, και το Nethanser, ένα net utility για PCs.

PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●○○○○
ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ●●●●●●○○○○
ΠΡΩΤΟΤΥΠΙΑ ●●●●●○○○○○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ **60%**

Ενα site που δεν ξεφεύγει από τον κανόνα.

SquareSoft

http://www.squaresoft.com

Αφησα για το τέλος την αναφορά στο site της SquareSoft. Πρόκειται για ένα site καταπληκτικό από πλευράς γραφικών και παρουσίασης καθώς χρησιμοποιούνται αρκετά τεχνικές shockwave flash, gif animations κ.ά.
Η αρχική σελίδα σάς καλεί να επιλέξετε το site που θέλετε να επισκεφθείτε. Ετσι μπορείτε να "ταξιδέψετε" μέχρι τη Square της Καλιφόρνια, τη Square της Χαβάη ή τα κεντρικά στην Ιαπωνία. Η δεύτερη σελίδα παραπέμπει στα τέσσερα καλύτερα και γνωστότερα παιχνίδια της Square: τα Final Fantasy VII, Tobal 1, Bushido Blade, SaGa Frontier καθώς και το Final Fantasy Tactics. Εκεί θα βρείτε καταπληκτικές παρουσιάσεις αυτών των παιχνιδιών -με videos- για τους χαρακτήρες, τους κόσμους κ.λπ.





Customer Services

Περιλαμβάνει customer registration, FAQ και γενικές πληροφορίες.

Map

Πρόκειται για έναν εντυπωσιακό χάρτη του site, για να ξέρετε πού θα βρείτε τι. Αξίζει να αναφέρουμε ότι στο ιαπωνικό site θα βρείτε μια παραπομπή στο site της Dream Factory, η οποία είναι υπεύθυνη για τα Tobal και Erhgeiz.



Dream Factory

http://www.drf.co.jp/index2_e.html
Για τις αγγλικές σελίδες, οι οποίες είναι αρκετά ενδιαφέρουσες.

PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●●●○○
ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ●●●●●●●●○○
ΠΡΩΤΟΤΥΠΙΑ ●●●●●●●●●○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ 85%

Ενα site που πρέπει να επισκεφθείτε.

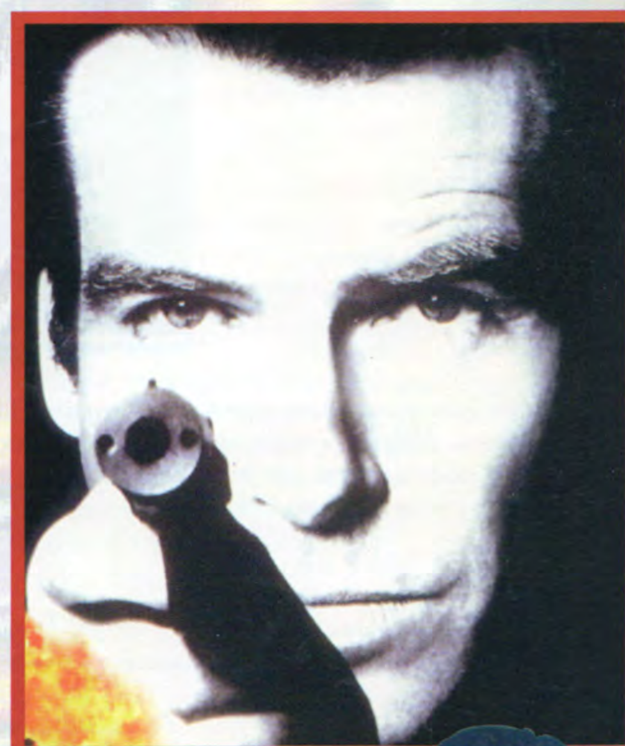


PIXEL Next Generation

ΓΙΑ ΜΑΝΤΕΨΤΕ...

Ενα βράδυ που 'βρεχε Ηταν μια βροχερή νύχτα, και καθώς ο ουρανός ήταν γεμάτος κεραυνούς, εγώ έπαιζα απορροφημένος το αγαπημένο μου video game James Bond 007: Tomorrow Never Dies. Ξαφνικά, ένας κεραυνός χτύπησε το σπίτι και για μερικά λεπτά έχασα τις αισθήσεις μου. Αυτό που αντίκρισα όταν ξύπνησα ήταν απερίγραπτο. Τα πάντα είχαν αλλάξει. Φαίνεται ότι ο κεραυνός επηρέασε τη μοριακή δομή μου, η οποία μετατράπηκε σε ένα μάτσο ηλεκτρόνια και έγινα εγώ πλέον ο μυστικός πράκτωρ. Χμμ... όχι και άσχημη ιδέα. My name is Look... Alien Look. Το μυαλό μου άρχισε να κάνει περίεργους συνειρμούς. Ομορφα μωρά, cool όπλα και προπαντός άπαιχτα αυτοκίνητα. Μπήκα λοιπόν στην BMW και ξεκίνησα έτοιμος να αντιμετωπίσω το καθετί. Δεν πέρασε πολλή ώρα και μια δίμετρη κουκλάρα μού έκανε οτοστόπ.

- *Πού πας, babe;* τη ρώτησα.
- *Οπου πας εσύ,* απάντησε ρουφώντας το Milko της, ενώ κρύος ιδρώτας έλουσε το κορμί μου.
- *Μπες μέσα,* της είπα και τη ρώτησα πώς τη λένε.
- *Με λένε Κλάρα. Κλάρα Ντροφτ.* Το όνομά της ήταν τόσο όμορφο όσο και αυτή. Ομως η διαίσθησή μου μού έλεγε ότι κάτι κακό θα συνέβαινε.

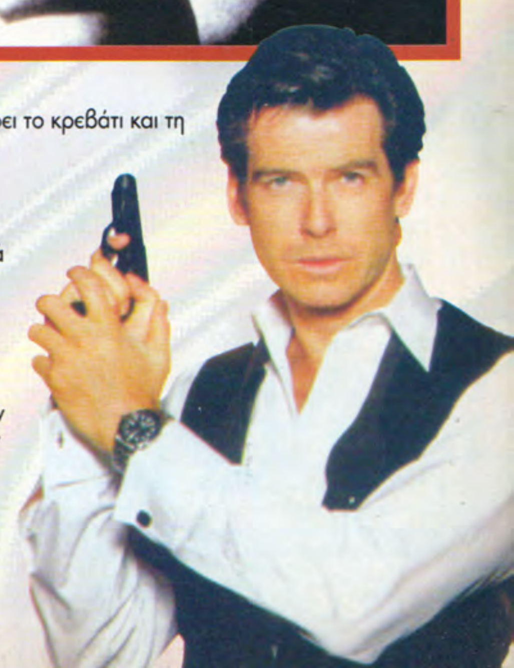


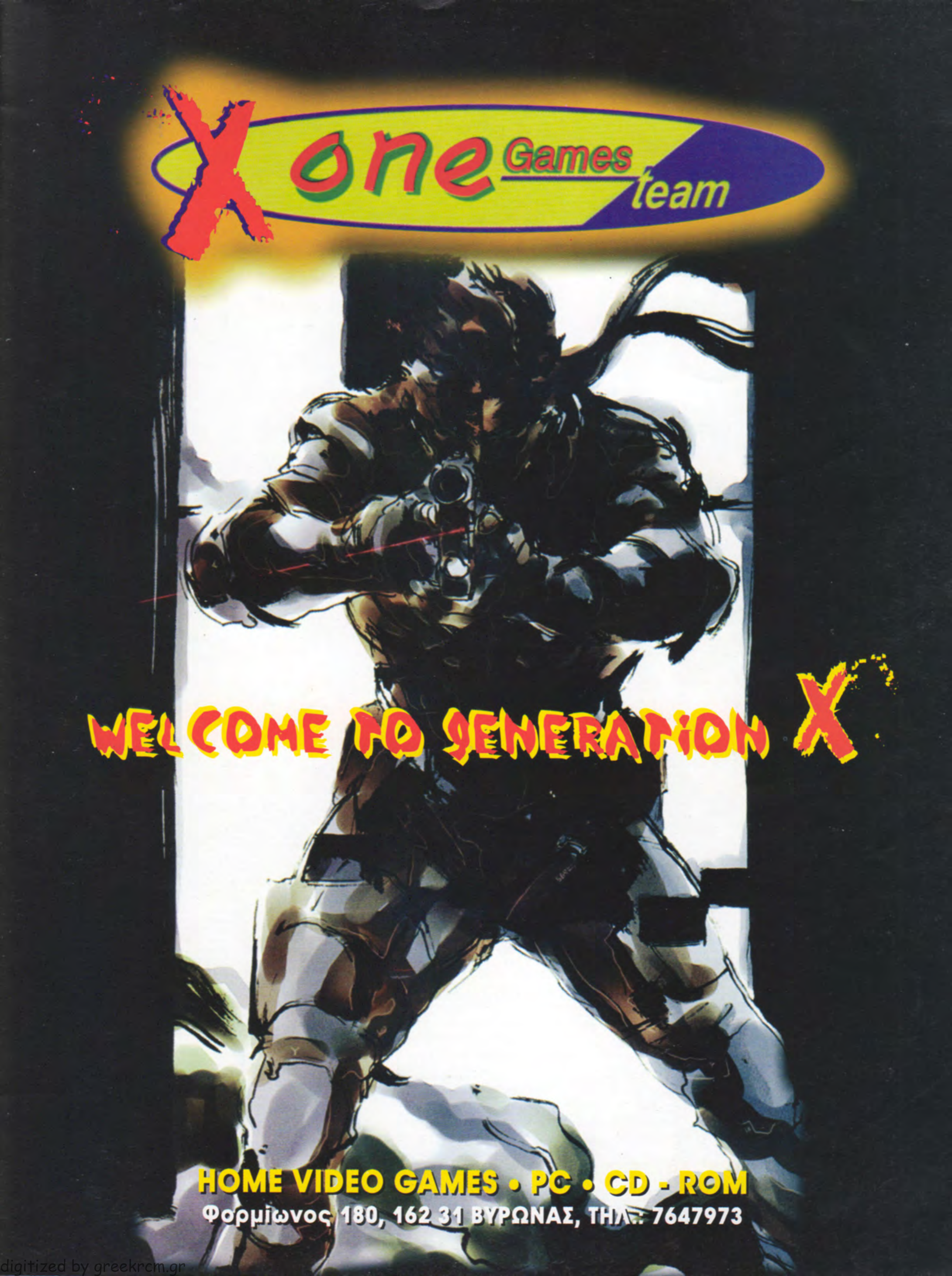
- Γιωργάκη, σήκω. Θα κρυώσει το γάλα σου, αγόρι μου. Οχι τίποτε άλλο, αλλά θα χάσεις και το σχολικό.

Το ένστικτό μου δεν με είχε γελάσει. Το πιο επικίνδυνο πράγμα του κόσμου είχε συμβεί. Τη θέση της BMW είχε πάρει το κρεβάτι και τη θέση της Κλάρας η μητέρα μου. Αχ, Θεέ μου, πότε θα μεγαλώσω;



Τα νέα στις 8:30 Επειδή τον τελευταίο καιρό ακούγονται πολλά για την επικινδυνότητα των video games, έγινε άλλωστε θέμα και σε πολλά κανάλια, το Alien Look αποφάσισε να βάλει τα πράγματα στη θέση τους. Η στήλη σε συνεργασία με μια ανεξάρτητη και άγνωστη εταιρία δημιούργησε ένα παιχνίδι καινούριο, ανάλογο των Carmageddon και Grand Theft Auto, με τη διαφορά ότι δεν πατάτε ανυποψίαστους πεζούς αλλά υποψιασμένους δημοσιογράφους και ρεπόρτερ-λαγωνικά, που τριγυρνάνε σε τηλεοπτικά studios... Προς Θεού, δεν είμαστε εκδικητικοί. Αλλά αυτοί οι κύριοι, προτού καταπιαστούν με το θέμα, θα έπρεπε πρώτα να δουν ότι αυτού του είδους τα "βίαια" παιχνίδια είναι για ανθρώπους 18 ετών και άνω. Ενώ τα δικά τους δελτία ειδήσεων...




X one Games team
WELCOME TO GENERATION X
HOME VIDEO GAMES • PC • CD - ROM
Φορμίωνος 180, 162 31 ΒΥΡΩΝΑΣ, ΤΗΛ.: 7647973


Videopolis
CONSOLE CLUB
ΤΟ ΜΥΣΤΙΚΟ
ΣΑΣ ΟΠΛΟ
DVD
ΤΩΡΑ ΟΛΕΣ ΟΙ ΝΕΕ
ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ
ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ
ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ
ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΚΑΤ' ΟΙΚΟΝ
ΕΠΙΣΚΕΥΕΣ
ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ
ΣΕ ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ
SNES + GAME: 18.500
MEGA DRIVE + GAME: 16.900
PSX GAMES: ΑΠΟ 7.900
SATURN GAMES: ΑΠΟ 6.900
N64 GAMES: ΑΠΟ 9.900
SNES GAMES: ΑΠΟ 4.500
VIRTUAL BOY GAMES: ΑΠΟ 2.900
CD-ROM GAMES: ΑΠΟ 3.950
3DO GAMES: ΑΠΟ 3.900
MEGA DRIVE GAMES: ΑΠΟ 4.500
GAME BOY GAMES: ΑΠΟ 3.500
ΟΛΑ ΤΑ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ
PSX
NBA PRO 98
ONE
SPAWN
LUCKY LUCK
PITFALL 3D
SAN FRANSISCO
RESIDENT EVIL 2
DIABLO
NBA FAST BREAK
DEATHTRAP DUNGEO
IZNOGOUD
N 64
NBA COURTSIDE
NBA PRO
DUAL HEROES
FIGHTERS DESTINY
QUAKE
LAMBORGHINY
YOSHI'S STORY
PC CD-ROM
X FILES
TITANIC
TEX MURFY
BLADE RUNNER
LANDS OF LORD II
M-1 TUNK
PLATOON II
SATURN
ATLANT
QUAKE
PUNCHE
DRAGON
ΚΑΛΛΙΘΕΑ: ΔΗΜΟΣΘΕΝΟΥΣ 195, Τ.Κ. 176 73, ΤΗΛ.: 9530272
ΝΕΑ ΣΜΥΡΝΗ: ΑΙΓΑΙΟΥ 96, Τ.Κ. 171 24, ΤΗΛ.: 9319491
DINERS CLUB INTERNATIONAL
MasterCard
ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ
VISA
ΤΩΡΑ ΚΑΙ ΜΕ ΔΟΣΕΙΣ!